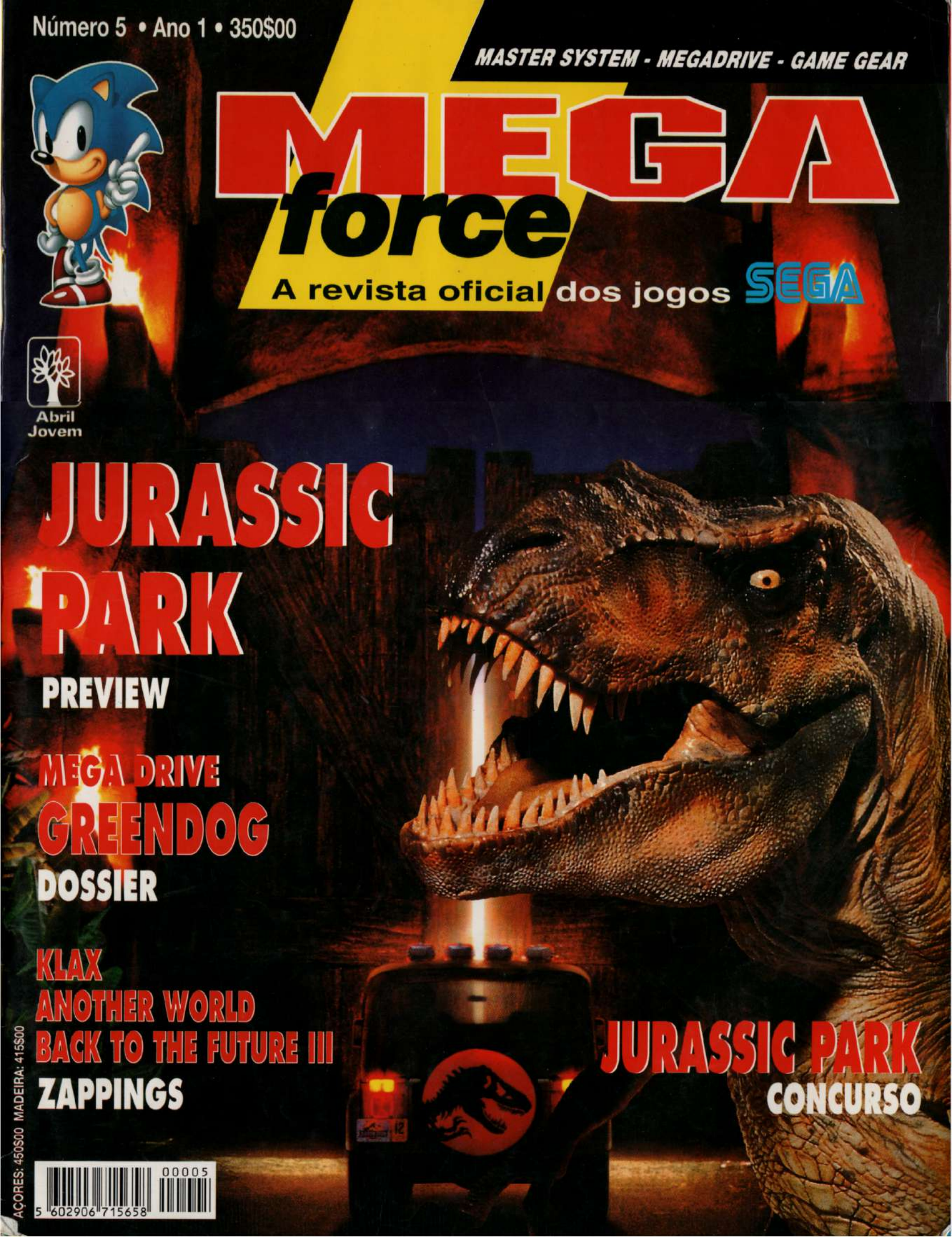
Número 5 • Ano 1 • 350$00

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

A revista oficial dos jogos SEGA

Abril Jovem



JURASSIC PARK
PREVIEW

MEGA DRIVE GREENDOG
DOSSIER

KLAX
ANOTHER WORLD
BACK TO THE FUTURE III
ZAPPINGS

JURASSIC PARK
CONCURSO

AÇORES: 450$00 MADEIRA: 415$00

5 602906 715658 00005

PRÉMIOS DIVERTIDOS E VIAGENS À EURODISNEY

Agora Smarties tem para ti divertidos bonecos Disney e viagens à EURODISNEY. E como é que podes ganhar tudo isto? Basta enviares 3 tampas de qualquer embalagem ou ainda 1 código de barras do saco mini de 200g, juntamente com o teu nome e morada para: Promoção Smarties Eurodisney. Apartado 225 Linda-a-Velha - 2795 Lisboa Codex. E de 15 em 15 dias, se a tua carta estiver entre as primeiras 350 respostas, receberás um divertido boneco Disney! São 6 diferentes para tu coleccionares. E no sorteio final ainda podes ganhar uma das três viagens à Eurodisney (para 3 pessoas) que vamos oferecer! Não percas mais tempo, saboreia os deliciosos Smarties e concorre já!

Promoção válida até 14/01/94. Sorteio final dia 21 de Janeiro de 1994. Os resultados serão publicados no dia 30 de Janeiro de 1994 no jornal " Público ". Concurso autorizado pelo Governo Civil de Lisboa.Promoção limitada ao stock existente.

EuroDisney

ALEGRIA TODO O DIA.

© Disney

MEGA force

Outubro 93

N.º 5

MEGA FORCE
Propriedade
Editora Abril Morumbi, Lda.
DIRECTOR-GERAL: Miguel Ribeiro e Silva
DIRECTOR COMERCIAL: Ian Levy
DIRECTOR FINANCEIRO: Carlos Meneses

Direitos exclusivos de comercialização:
Publicações Abril Jovem S. A.
DIRECTORA: M. Fernanda Martins Soares
REDACÇÃO
Paulo Oliveira, Redactor
José Félix, Revisor
ARTE
Tina Bahner, Chefe
Ana Dulce Banha, Maquetista
PRODUÇÃO GRAFICA
Margarido Reis, Director
Manuel Fernandes, Assistente
CIRCULAÇÃO
Fátima Cruz Constant
DIRECÇÃO COMERCIAL
M.ª João Costa Macedo, Gestora de Produto
PUBLICIDADE
João Xara-Brasil, Director
Neves Silva, Coordenador
Mendes Cabaço, Coordenador-Adjunto
Gertrudes Paz, M.ª João Gorjão, Contactos
José António Lopes, Coordenador de Materiais

REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Marcos Portugal, 16-A – Algés 1495 Lisboa
Telef.: 410 55 70 – Fax: 410 70 50
SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
Quinta de São José de Ribamar, Algés 1495 Lisboa
Telef.:411 46 86 – Fax: 411 54 22
Delegação Zona Norte (Publicidade)
Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto
Telefs.: 410 62 52, 410 67 38

FOTOLITOS E MONTAGEM
Projecção – Arte Gráfica, Lda.
IMPRESSÃO
Resopal – Indústria Gráfica Lda.
DISTRIBUIÇÃO
Distribuidora Jardim – Livros e Publicações, Lda.
Telef.: 947 25 42 – Apartado 52 – 2685 Sacavém

Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 116415
Depósito Legal n.º 66376/93
Tiragem: 20.000 exemplares

Editora Abril Morumbi, Lda.
Inscrita na Conservatória do Registo Comercial
de Oeiras sob o n.º 5028.
Número de Contribuinte: 500 871 647

Editorial

Regresso às aulas. Acabaram as férias.
O tempo agora é de estudos. Já não terás tanto tempo para jogar o teu jogo preferido, mas se conciliares o tempo de estudar com o tempo de lazer verás que não será difícil conseguires um pouco de tempo para jogares na tua consola **Sega.** *Para te ajudarmos na escolha do melhor jogo, este mês vamos falar-te do que vai ser o* **Jurassic Park** *pois preparámos um mega "Preview" para ti.*

Mas não só; vamos falar-te de outros jogos, das novidades a editar brevemente no nosso país, de novos jogos que estão prestes a sair a nível mundial e dos mais recentes lançamentos no Japão de jogos para a Mega CD e para a Mega Drive.
Se queres ganhar uma Mega CD participa no concurso que a MEGA FORCE preparou para ti, com o patrocínio da **Sega.** *E se participaste nos dois concursos anteriores* **Sega/Williams** *confere a lista de premiados. Se encontrares o teu nome é porque ganhaste uma bela foto autografada pelo Sonic, pelo Alain Prost e pelo Damon Hill.*
Já recebemos anúncios vossos para o "Painel do Sonic," mas vamos juntá-los para os incluir na próxima revista. O cupão aí está para te servires dele.
E se ouviste dizer que os videojogos podem causar problemas de saúde nos utilizadores, aproveita para ler o resultado de um exaustivo relatório da Comissão de Segurança dos Consumidores de França e verás que tudo não passa de boatos.

Classificação

As características principais dos jogos são avaliadas conforme esta escala:

Aborrecido	Razoável	Bom	Super	Genial

ESTE

M/E/G/A NOTÍCIAS

A casa-mãe da **Sega**, *no Japão, não pára de nos surpreender com novos lançamentos. Desta vez, deu grande destaque aos jogos para a Mega-CD.*

7 - *Japão: Sayonara*
10 - **Chuck Rock Junior/O Último Grande Herói**
11 - *Os vencedores do Concurso Sega/Williams*
12 - *Campeonato Europeu Sega*

preview

■ MEGA DRIVE ■ MEGA DRIVE ■ MEGA DRIVE ■ MEGA DRI

Jogámos com o **Jurassic Park**. *Ficámos "apenas" maravilhados. Damos-te aqui um "arzinho" do que vai ser o teu próximo jogo.*

14 - **Jurassic Park** *(MD)*

M/E/G/A REPORTAGEM

Se já ouviste falar de que os videojogos podem provocar epilepsia, lê o resultado de uma comissão francesa encarregada de estudar o assunto.

17 - *Videojogos e Epilepsia*

ZAPPING

Uma das secções mais procuradas é sem dúvida esta, onde podes encontrar uma análise do que se vai jogando por esse país fora.

21 - **Slatter House II** *(MD)*
22 - **Klax** *(GG)*
23 - **Wonderboy: The Dragoon Trap** *(GG)*
24 - **Another World** *(MD)*
28 - **Back To The Future III** *(MD)*
30 - **Rainbow Islands** *(MS)*
32 - **Super Kick Off** *(MD)*

M/E/G/A DOSSIER

Ainda não acabaste o **Greendog**? *Tens agora a oportunidade de o fazer. Segue as "dicas" que te damos.*

34 - **Greendog** *(MD)*

MÊS...

REPLAY

Aqui não vais encontrar um desenvolvimento completo dos jogos. Mas, as ajudas que te damos certamente que te vão ajudar a alcançar o final mais facilmente.

52 - **Super Krusty's Fun House** *(MD)*

55 - **Mickey Mouse: World Of Ilusion** *(MD)*

Segredos do Sonic

O ideal será chegar ao final de um sem-truques. Mas, se não o consegues fazer, vê lá se encontras aqui aquele de que necessitas.

58 - *Segredos do Sonic*

CORREIO DO SONIC

O Sonic continua de lápis preparado para responder às vossas cartas e sugestões.

60 - *Correio do Sonic*

CONCURSO Clube SEGA®

O Clube Sega tem para te oferecer óptimos prémios.
É tão fácil concorrer. Basta identificares alguns animais da Pré-História e fazeres uma bonita frase sobre o **Jurassic Park.** *Depois, envia o cupão pelo correio para a MEGA FORCE e espera pelo resultado.*

62 - *Concurso Clube Sega*

Painel do Sonic

Queres vender, comprar ou trocar de consola, de jogo, ou apenas manter correspondência com outros leitores? Tens aqui um espaço para poderes anunciar, inteiramente grátis.

64 - *Painel do Sonic*

HIT PARADE

O jogo **Sonic** *continua a manter a dianteira nos jogos mais vendidos.*

66 - *Hit Parade*

ESTÁS PRONTO PARA VISITAR...

NUMA ILHA TROPICAL, UM VIOLENTO FURACÃO ASSOLOU O PARQUE JURÁSSICO TORNANDO OS SERES HUMANOS PRISIONEIROS E LIBERTANDO OS ANIMAIS MAIS TERRÍVEIS DA PRÉ-HISTÓRIA. NESSA AVENTURA, PODEMOS ASSUMIR O PAPEL DE "RAPTOR", UM DINOSSAURO QUE PROCURA A TODO CUSTO ESCAPAR DA ILHA. TAMBÉM PODEMOS OPTAR PELO PAPEL DO DR. GRANT NUMA EMOCIONANTE CORRIDA PELA SOBREVIVÊNCIA, NUM MUNDO TECNO-PRIMITIVO. QUALQUER UMA DAS PERSONAGENS ESCOLHIDA, GARANTE UMA FABULOSA AVENTURA.

"JURASSIC PARK" É UM JOGO ESPECTACULAR, COM NÍVEIS ORIGINAIS, ANIMAÇÃO E MOVIMENTOS DUM REALISMO SURPREENDENTE, SOBRETUDO SE NOS LEMBRAR-MOS QUE ALGUNS DINOSSAUROS TEM DENTES COM 7 METROS DE COMPRIMENTO!...

• De Cortar a Respiração! • (U.S.A.)

• 2 Mega Jogos Num Só! • (INGLATERRA)

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

• DISPONÍVEL PARA MEGADRIVE
• BREVEMENTE PARA MASTER SYSTEM E GAME GEAR

AO ADQUIRIRES PRODUTOS SEGA® EXIJE SEMPRE ESTE SELO.

GARANTIA SEGA® PORTUGAL

• Gráficos e Animações Incríveis, Com Banda e Efeitos Sonoros Envolventes. (FRANÇA)

• O Maior Êxito de 93. • (ESPANHA)

SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

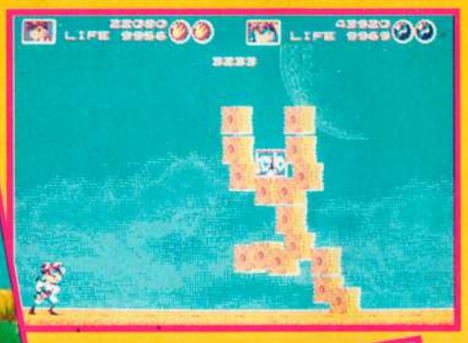
ECOFILMES, LDA.
DISTRIBUIDOR OFICIAL

CD SONIC

Sega – Mega CD

Trata-se da versão *Sonic* em CD-ROM. O nosso pequeno ouriço vai enfrentar uma nova aventura na qual terá de acabar com o malvado Dr. Robotnik e com todos os seus esbirros. Desta vez, o doutor está muito aborrecido depois das suas anteriores derrotas e a dificuldade para o vencer será muito maior.

Uma série de níveis e de passagens farão que esta aventura se converta em algo muito emocionante. Não te esqueças dos anéis, que garantem a tua vitalidade. Atravessarás passagens infernais e terrivelmente perigosas, tudo para tornar o jogo ainda mais interessante. ❑



GUNSTAR HEROES

Sega – Mega Drive

Programado num cartucho de oito megas, *Gunstar Heroes* é um jogo de plataformas que permite jogar simultaneamente dois jogadores que têm de enfrentar as forças do Mal. Com uns gráficos particularmente simpáticos e com umas animações dignas de elogio, este jogo estará disponível brevemente no Japão. Mas ainda não sabemos quando chegará ao nosso país. Não se preocupem, mantê-los-emos informados. ❑

MAGICAL COMBAT

Vitor Entertainment – Mega Drive

Todo realizado no estilo japonês e muito influenciado pela sua forma de fazer desenhos animados, *Magical Combat* é um *shoot-em-up* em *scroll* horizontal, com numerosos planos, que te vai levar a um mundo diferente, louco e sórdido, no qual encontrarás uma série de *sprites* e de personagens muito simpáticas. Atenção a este jogo, que se anuncia como algo espectacular. ❑

SAYONARA

TIME DETONATOR

Mega CD

No Japão, os verdadeiros jogos de plataformas para Mega CD não são excessivamente abundantes.

Não vale a pena discutir este tema, pois não leva a nada. *Time Dominator* é um desses poucos jogos. Em breve disponível no país do Sol Nascente, esta realização recorda-nos muito o *Sonic.* Efectivamente, encontramo-nos com todos os truques e as fases que nos fizeram disfrutar do mega-êxito e da sua continuação. A acção em *Time Dominator* é rápida, contundente e eficaz. Depois do que vais ver, não terás outro remédio senão jogar com este cartucho.

Mais, os ricos cenários (vais ter de viajar através do espaço e do tempo para salvar o mundo) vão permitir-te recorrer a uma série de níveis e de decorações diferentes, para além de te permitir escapar à tenebrosa teia em que te viste metido. ❑

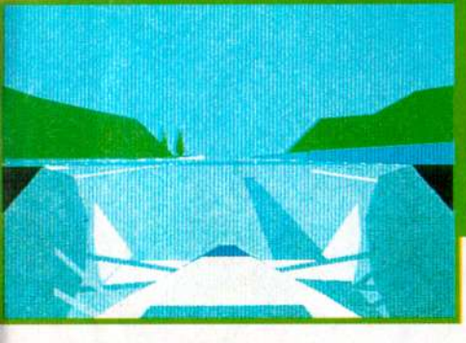
VIRTUA RACING

Sega

Mega Drive

Se não conheces o *Virtua Racing,* não conheces nada! Não, falando a sério, o *Virtua Racing* é a maior simulação de corridas de automóveis que jamais foi realizada.

Por esta razão, este título, criado inteiramente em três dimensões de superfícies planas, não conheceu o fracasso nas salas comerciais e agora chegou à Mega Drive. Todo ele nos faz pensar que esta simulação deve ser um dos cartuchos imprescindíveis na tua colecção. A nossa aposta é que o *Virtua Racing* vai converter-se no simulador de automóveis de corridas do ano, já que supera amplamente o próprio *Super Monaco G. P.* Espera e vais ver! ❑



SUMOTORI SPIRIT

Mega Drive

Que desporto tão grotesco é o *sumo!* Uns lutadores muito gordos, que são considerados no Japão como semideuses e grandes estrelas, chegam agora à Mega Drive num jogo que em breve estará à venda no Japão. O conceito desta simulação é muito simples: dois robustos rapazolas enfrentam-se e o primeiro que consiga expulsar o outro do círculo ou que o faça cair no solo, será aquele que conseguirá a vitória e o combate chegará ao fim. A opção de dois jogadores também se encontra à disposição, pelo que é possível enfrentares um dos teus amigos. É genial! De momento, o jogo *Sumotori Spirit* não existe a não ser em japonês, e ainda não se pensa numa versão para a Europa. Parece lógico, não? ❑

NIGHT STRIKER

Mega CD

Disponível desde o mês de Julho no Japão, *Night Striker* é um jogo de disparos em três dimensões que vai fazer furor na Mega CD. No total, 21 níveis, mais uma série de níveis ocultos, que te permitirá ver a parte do mundo em que te encontras a cada instante. A bordo de um cruzador interestelar, terás de disparar contra tudo o que se mexa e evitar as máquinas inimigas que se empenharão a fundo em destruir-te. Original na sua concepção, é possível terminar a aventura *Night Striker* de uma dezena de formas diferentes. Inspirado no *Galaxy Force,* este jogo vai deliciar-te. ❑

SAYONARA

MAGIC LEGEND

3X3 Eyes – Mega CD

Os jogos de aventuras ou te agradam ou não te agradam!
Mas, uma coisa é certa, os japoneses adoram este tipo de jogos. Em breve, estará à venda nas lojas de Tóquio e dos arredores o *3x3 EYES* um gigantesco jogo que se inspira nos desenhos animados e em todos os devoradores de *sushi*.
A história é complexa, mas o resumo é muito simples: és um valoroso e arrojado jovem que tem de salvar o mundo do escandaloso domínio das forças das trevas, cujo único objectivo é manipular a população e impor o seu poder ao universo.

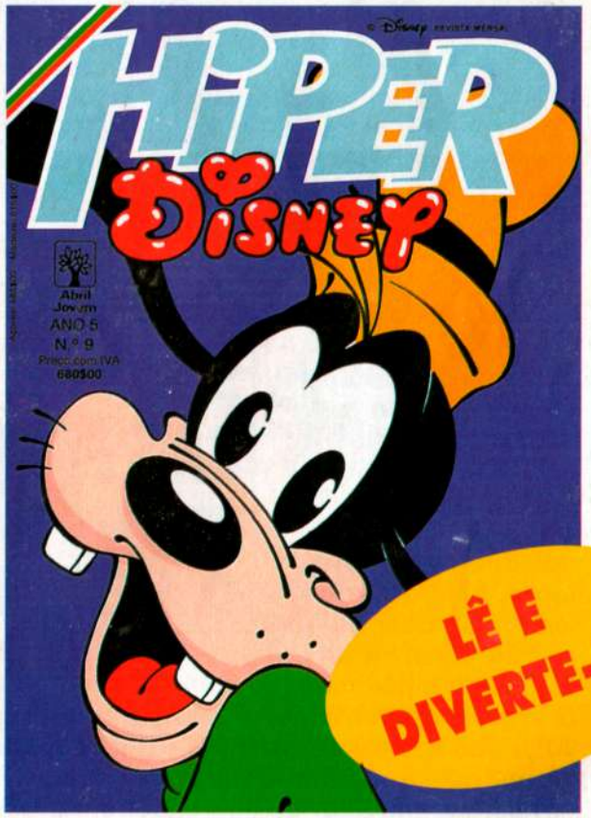
O problema é que te verás envolvido numa incomparável luta selvagem e sangrenta. Infelizmente, apenas está previsto o seu lançamento no Japão, pelo que o jogo está cheio de hieróglifos em japonês. ❑

SYLPHEED

Game Arts
Mega CD

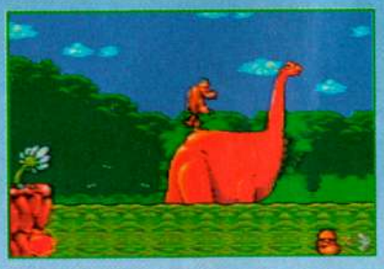
Já falámos de *Sylpheed* para Mega CD no nosso número anterior, mas como tivemos a oportunidade de jogar um pouco com este fantástico jogo de disparos em três dimensões, não pudemos resistir à tentação de vos mostrar umas fotografias desta apaixonante produção.
De uma fluidez perfeita, *Sylpheed* propõe um novo conceito nos *shoot-em-up* e junta uma nova dimensão suplementar aos habituais jogos do género.
Este título será, certamente, um êxito; não duvidamos que se comercializará muito bem.
Apesar disso e de momento, não dispomos de outras informações acessórias. ❑

LANÇAMENTOS ABRIL JOVEM



CHUCK JUNIOR CHEGA À MEGA DRIVE

Como já tínhamos anunciado na MEGA FORCE n.º 3, Chuck Rock tem um descendente, o seu filho Chuck Junior. Também dizíamos que os programadores da Core Design só estavam a trabalhar na versão para o *Amiga*.
Pois bem, as boas notícias são que a Core já tem preparada uma versão para a Mega Drive que se chamará, logicamente, *Chuck Rock II*. E como brevemente terão a oportunidade de ver, trata-se de uma magnífica continuação, tão boa ou melhor do que a primeira parte.
Chuck Rock, convertido em presidente da companhia Chuck Motors, foi sequestrado por uns malvados às ordens do seu rival: Brick Jagger, chefe da Darstone Car Company. Este vilão pediu um resgate com umas condições impossíveis de satisfazer para libertar Chuck e todos acreditam que não voltarão a ver o pançudo troglodita.
No entanto, Chuck Junior, com apenas 6 anos de idade, pensa de uma forma muito diferente e lança-se à procura do seu pai, armado com a moca (que chega a ser maior do que ele) e um pacote de fraldas descartáveis.
O jogo é do mesmo estilo que o anterior, com numerosas plataformas, inimigos dos mais diversos tipos e montões de diversão. ❑



O ÚLTIMO HERÓI DE ACÇÃO?

Faz pouco tempo que se estreou o último filme com Arnold Schwarzenegger, *Last Action Hero (O Último Grande Herói)*, e já a companhia Sony Imagesoft começou a convertê-lo num videojogo para as consolas da *Sega*.
Não tendo ainda data prevista para o seu lançamento, os rapazes da Psynognosis estão a trabalhar com afinco para que o jogo se comercialize ainda antes do final deste ano.
Claro que a Portugal chegará mais tarde, mas quando isso acontecer vocês já estarão ansiosos de o possuir.
O argumento do filme, e também o do jogo, gira à volta das aventuras que vive um rapaz, Danny Madigan, que é subitamente projectado, através de um bilhete mágico, da sua cadeira, no cinema, directamente para dentro do filme, onde se envolve em mil aventuras com o seu herói favorito, Jack Slater (Arnold Schwarzenegger, claro!).
As notícias que nos chegam do outro lado do Atlântico dizem que os encarregados de converter o filme para a Mega CD (também haverá uma versão para a Mega Drive) estão a levar a cabo um importante trabalho para o que contam com a ajuda do actor austríaco que assinou um contrato que o obriga a filmar cenas exclusivas para o jogo e que não sairão no filme.
Se tivermos em conta o que ganha Schwarzenegger em cada filme que faz (um mínimo de 15 milhões de dólares), podemos fazer uma ideia da forma séria com que a Sony está a encarar a produção deste jogo. ❑

CONCURSO MEGA FORCE SEGA SEMPRE NA POLE POSITION

Ainda que alguns dos participantes do concurso "Sega Sempre na Pole Position" não tenham respondido correctamente às duas questões que colocámos, a grande maioria não teve dificuldades em acertar. Bastava ver uma prova do Grande Prémio de Fórmula 1 e lá estava o Sonic nos laterais dos carros *Williams* e nos capacetes dos pilotos Alain Prost e Damon Hill. A palavra "Sega" pode-se encontrar tantos nos carros como nos fatos dos pilotos, mais propriamente nas mangas.

Seleccionadas as respostas certas, um júri constituído por elementos da redacção da MEGA FORCE e um representante da Sega Portugal escolheu as dez melhores frases publicitárias.

Os seus autores, e consequentemente vencedores, foram os seguintes:

Bruno Filipe Costa Ferreira ..... Lagos
Rui Daniel Santos Cardoso ..... Póvoa de St.ª Iria
Rui Manuel Damião ..... St.º Tirso
Bruno Miguel Machado ..... Angra do Heroísmo
Luís Lobão de O. e Silva ..... Urbani. da Portela
Francisco Granito ..... Alcácer do Sal
Mário Rui Sampaio Damião ..... St.º Tirso
Jorge Manuel Nascimento ..... Porto
João Ferreira Santos ..... Coimbra
Fernando Jorge Oliveira Sá ..... V. N. de Famalicão

Estes dez leitores vão receber cada um uma foto original autografada pelos "três" campeões: Alain Prost, Damon Hill e, claro, Sonic.
E agora, como disse o Jorge Manuel Nascimento, "Deixa-te conduzir através da melhor escuderia do mundo até ao exuberante e fantástico mundo dos jogos *Sega*". Está atento às próximas iniciativas da MEGA FORCE e do Clube Sega. ❑

O VIDEOJOGO EM CARNE E OSSO

Nem guerras entre polícias e ladrões ou entre *cowboys* e índios. O que está agora na moda são os jogos electrónicos de simulação, onde nos sentimos uma Sigourney Weaver, a heroína de *Alien* ou um Luke Skywalker em plena *Guerra das Estrelas.*
Na Grã-Bretanha, onde funcionam mais de uma centena de centros com simuladores, a Lady Di, acompanhada pelos seus dois filhos, converteu-se durante 30 minutos na princesa do *laser.* Em Espanha, onde já existem 13 centros abertos ao público, duas empresas estão em competição para o domínio do mercado neste ramo.
Trata-se de um novo conceito de ócio para todo o tipo de público, baseado em alta tecnologia *laser,* que alcança diferentes níveis de complexidade em função da qualidade dos equipamentos, do desenho especial das instalações e da habilidade dos jogadores. Com inofensivas pistolas *laser* e coletes especiais controlados por computador, música e efeitos visuais interactivos, labirintos, obstáculos, fumo, perseguição e sobrevivência, o jogador sente-se transportado para o jogo como se o estivesse a viver efectivamente.
Sete companhias mundiais dominam esta odisseia no espaço. A empresa britânica Leisure Corp., proprietária da patente e dos direitos de licença, fabricação e distribuição da marca *Q-Zar,* conta com o maior número de centros operativos no mundo. Nos Estados Unidos existem, desde há sensivelmente um ano, 11 cenários, enquanto na Europa já se instalaram mais de 120.
Num desses centros, os aventureiros galácticos vão equipados com coletes especiais providos de receptores de *laser* no peito e nas costas, e com uma arma que dispara um raio verde ou vermelho segundo a cor da sua equipa.
O jogo — que dura entre 15 a 20 minutos — consiste em atacar a base do inimigo, defendendo a sua e recarregando energia, quando se esgotam as quatro vidas ou os 20 disparos de que dispõe inicialmente. Nesta aventura, o vencedor será aquele que realize mais disparos com êxito.
No final da batalha, o computador central exibe as pontuações obtidas por cada equipa e jogador.
Nesta guerra de galáxias também são possíveis os torneios semiprofissionais, as competições entre equipas de empresas ou entre os seus departamentos. É que, para alguns executivos, "matar o chefe" durante o jogo pode ser um aliciante... ❑

CAMPEONATO

Como é do conhecimento de todos realizou-se mais um Campeonato Nacional Sega, no qual foram apurados dois vencedores que ganharam uma viagem à Áustria para participar na final do Campeonato Europeu Sega.
Os campeões portugueses foram o Hugo José Oliveira, no primeiro escalão que alcançou 45 300 pontos com o jogo Tiny Toon *e o Carlos Alberto Nunes no segundo escalão que chegou aos 42 650 pontos com o jogo* Global Gladiators. *Como o Hugo José tem medo de andar de avião, no seu lugar viajou para Áustria o Carlos Alexandre Valadar que representou dignamente os "consoleiros" portugueses do seu escalão.*

O Sega European Challenge Final, nome inglês do Campeonato Europeu Sega, realizou-se no Museu Técnico de Viena, construído em 1913, e onde estão expostos diversas máquinas, ferramentas e de-

senhos técnicos.

Considerado como um dos museus mais importantes do mundo, possui uma área para exposições de 16 mil metros quadrados. Foi nesse amplo espaço que se realizou a competição europeia com a participação da Inglaterra, Alemanha, Áustria, Bélgica, Espanha, Finlândia, França, Noruega, Portugal, Suécia e Suíça.

A estrela convidada do Campeonato foi o piloto de Fórmula 1, Damon Hill, bem nosso conhecido e grande amigo do Sonic.

Os jogos apresentados na prova eram do conhecimento apenas dos organizadores. Assim, os nossos representantes não tiveram oportunidade de tomar conhecimento com qualquer deles, mesmo porque ainda não chegaram a Portugal.

A prova consistiu em jogar *Jungle Strike* e *Cool Spot* durante 5 minutos na Mega Drive, e durante 10 minutos os jogos *Final Fight* e *Jaguar XJ220,* na novíssima Mega CD. Este foi certamente o primeiro contacto que os portugueses tiveram com o mais recente periférico para a 16 *bits.* Ambos trouxeram para casa um honroso 6.º lugar, e uma grande vontade de voltar àquela cidade tão bela e acolhedora.

Quisemos recolher as primeiras impressões do que foi esta viagem e o Campeonato Europeu Sega.

Carlos Alexandre, 9 anos.

MEGA FORCE – Conhecias alguns dos jogos que jogaste no decorrer deste Campeonato?

Carlos Alexandre – Sim, um, mas de outra máquina.

M. F. – De todos qual foi o que gostaste mais?

C. A. – Gostei mais do *Final Fight.*

M. F. – O que te pareceu a novíssima Mega CD?

C. A. – Pareceu-me uma coisa diferente da Mega Drive.

M. F. – Apesar de não teres conseguido a melhor pontuação, parece-me que não foi nada má, para mais para quem nunca esteve numa competição destas. Foi difícil conseguires aqueles pontos todos?

C. A. – Mais ou menos.

M. F. – E se tivesses treinado antes? Imagina que tinhas estado ontem todo o dia a treinar. Achas que conseguias fazer melhor?

C. A. – Acho que sim.

M. F. – Achas que o vencedor terá praticado algum daqueles jogos?

C. A. – Talvez, sim.

M. F. – Que tal te pareceu esta viagem? De que é que gostaste mais?

C. A. – Foi de andar de avião. Também gostei muito de estar junto dos outros jogadores finalistas.

O Carlos Alexandre a receber uma T-shirt *autografada pelas mãos do Damon Hill.*

M. F. – E dos prémios? Parece que foste beneficiado, porque em vez de uma *T-shirt* deram-te duas, assinadas pelo Damon Hill.

C. A. – Pois foi.

M. F. – E a organização, achas que esteve bem ?

C. A. – Eu acho que esteve bem. Não falhou em nada.

M. F. – Segundo o dono da loja onde te inscreveste, passas a maior parte do teu tempo lá. Gostas da *Sega?*

C. A. – Gosto, mas só vou à loja a partir das 6 da tarde.

EUROPEU SEGA

M. F. – És sócio do Clube Sega?
C. A. – Não, mas vou inscrever-me. Ainda não mandei o boletim.
M. F. – Então porquê? Se não mandaste, não vais ser sócio.
C. A. – Ainda não tive ocasião.
M. F. – Qual foi o produto *Sega* que adquiriste para te inscreveres no Campeonato Nacional?
C. A. – A Mega Drive.
M. F. – Qual é o teu jogo preferido?
C. A. – O *Sonic*.
M. F. – E estudas? Em que escola?
C. A. – Sim, na Escola Leal n.º 30.
M. F. – Em que ano?
C. A. – Passei para a 4.ª classe.
M. F. – És bom estudante ou és dos que não pegam no livro e passam o tempo a jogar?
C. A. – Não é só brincadeira. Sou bom aluno e faço os trabalhos de casa. Além disso, tenho a consola ainda há pouco tempo.
M. F. – E daqui para a frente?
C. A. – Jogo à tarde ou de manhã.
M. F. – Achas que os teus colegas vão ficar contentes por teres conseguido o 6.º lugar neste Campeonato?
C. A. – Penso que sim.

Carlos Alberto, 12 anos.
MEGA FORCE – Já conhecias algum dos jogos que se jogaram na Áustria, durante o Campeonato?

O Carlos Alberto também recebeu do piloto de Fórmula 1 uma T-shirt *autografada.*

Carlos Alberto – Sim, o *Cool Spot* e o *Jungle Strike* só de nome. O *Final Fight* já tinha jogado em Arcade.
M. F. – Então já te sentias mais à vontade com esse jogo?
C. A. – Sim.

Damon Hill foi uma presença constante durante a final do Campeonato Europeu Sega.

M. F. – Curiosamente, o jogo onde ficaste melhor classificado foi no *Jaguar XJ220*, onde alcançaste o segundo lugar. A que se deve isso?
C. A. – Casualidade, talvez. Os jogos de desporto não são o meu forte.
M. F. – Qual é o género que mais gostas?
C. A. – Plataformas do tipo *Sonic*.
M. F. – Foi difícil conseguires a pontuação que alcançaste?
C. A. – Não. Se tivesse treinado antes, de certeza que conseguiria melhores resultados, talvez até ganhasse o Campeonato.
M. F. – Costumas jogar todos os dias?
C. A. – Não, só à noite.
M. F. – Qual a tua opinião sobre as iniciativas Sega no nosso país?
C. A. – Acho que são boas. O melhor são sempre os novos lançamentos.
M. F. – Já vi que és fã dos videojogos. Quantos tens?
C. A. – De momento tenho cinco, para a Mega Drive.
M. F. – Qual é o teu jogo preferido?
C. A. – *Global Gladiators, Sonic 2* e o *Jungle Strike*.
M. F. – Em que ano estás?
C. A. – No 8.º ano.
M. F. – Vê lá se não largas os livros para jogar na consola...
C. A. – Não, existe um tempo para jogar e outro para estudar.
M. F. – O que é que vais jogar daqui para a frente?
C. A. – O que for saindo.
M. F. – E a Mega CD, está nos teus projectos?
C. A. – Estar, até está. Vamos lá a ver se vêm mais jogos.
M. F. – Gostaste de receber a *T-shirt* assinada pelo Damon Hill?
C. A. – Sim, é exclusiva em Portugal. ❑

Campeonato Nacional Sega

Classificação Final

1.º Escalão

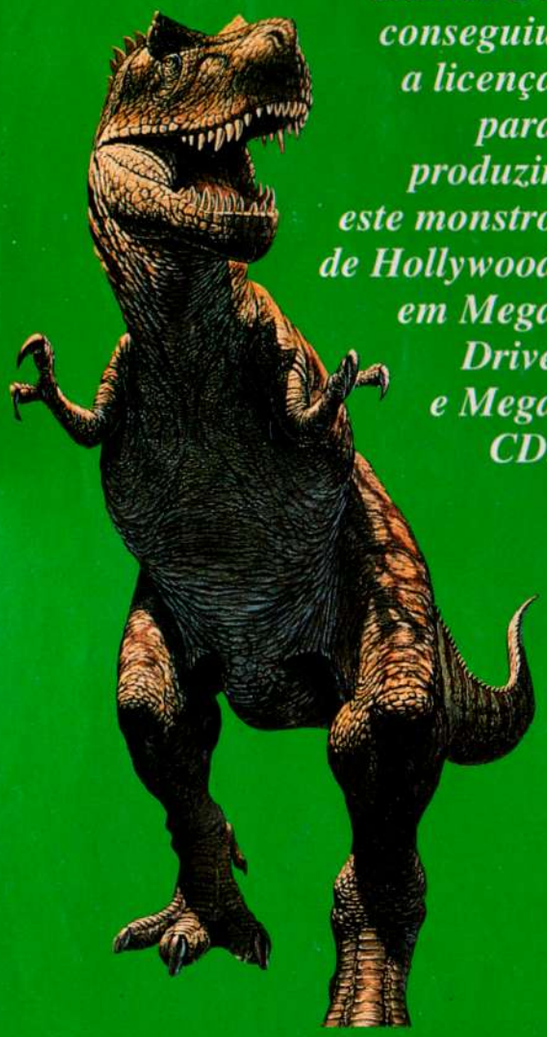
	Nome	Localidade	Pontos
1.º	Hugo José Oliveira	Figueira da Foz	45300
2.º	Carlos Valadar	Braga	38800
3.º	Guilherme Morais	Coimbra	38700
4.º	Bruno Pires	Amadora	37700
5.º	João Filipe Churro	Pontinha	37000
6.º	João Manuel Fidalgo	Mirandela	36900
7.º	Artur Jorge Lopes	Leiria	36800
8.º	Helder Cerqueira	Braga	36200
9.º	Laura Cristina Varandas	Guarda	36000
10.º	Diana Maria Rocha	Porto	35900

2.º Escalão

	Nome	Localidade	Pontos
1.º	Carlos Alberto Nunes	Rio Maior	42650
2.º	Carlos Manuel Meireles	V. Nova de Gaia	42600
3.º	João Paulo Ferreira	Porto	40730
4.º	Álvaro Manuel Ferreira	Porto	39800
5.º	Dúlio António Gonçalves	Leiria	37100
6.º	Mário José Lima	Porto	36100
7.º	Ivan Manuel Chumbo	Estoril	35630
8.º	João José Correia	Coimbra	35110
9.º	Miguel Ângelo Silva	Açores	34950
10.º	Romeu Bernardo Dinis	Guarda	34450

JURASSIC PARK

Com o filme de Steven Spielberg, **Parque Jurássico** *, destinado a ser o maior sucesso desde o* **E.T.**, *a* **Sega** *foi rápida a tomar a dianteira e conseguiu a licença para produzir este monstro de Hollywood em Mega Drive e Mega CD.*



BEST-SELLER DE MICHAEL CRICHTON

O filme, baseado no *best-seller* de Michael Crichton, traz os dinossauros de volta à Terra 65 milhões de anos depois da sua extinção.
Um milionário excêntrico desenvolve um projecto com o objectivo de criar geneticamente dinossauros a partir de partículas de sangue guardadas em âmbar.

Após alguns casos bem sucedidos, o milionário patrocina a construção do Parque Jurássico, um enorme parque povoado por dinossauros. Antes de o abrir ao público, convida um grupo seleccionado de cientistas e parentes para o visitar, incluindo o Dr. Alan Grant, o paleontologista que fez a maior parte da pesquisa sobre a comida preferida dos dinossauros. Previsivelmente, a resposta foi: outros dinossauros.

O parque parece ser uma boa ideia na altura, até que os seus proprietários se apercebem de que os dinossauros são muito mais inteligentes do que a princípio se pensava. Os animais revoltam-se e atacam tudo e todos.
As vedações electrificadas que mantêm os herbívoros separados dos carnívoros deixam de ser eficazes, de modo que os animais começam a devorar-se uns aos outros. O pior é que os dinossauros descobrem que os humanos são comida bastante saborosa, o que não é nada agradá-

vel para Grant e os seus amigos já que estes se encontram no meio do espaço do Tiranossauro Rex, quando a energia é cortada.
Ao assumires o papel do Dr. Alan Grant, tens como objectivo simplesmente manter-te vivo.
O jogo que daqui resulta, é algo difícil de superar em jogos deste géne-

ro, sendo a fluente animação um dos pontos-chave do êxito.
Os níveis encontram-se em várias localizações do parque, desde o pântano até ao interior dos principais centros de visitantes.
Muitos dos dinossauros que vais encontrar são do tipo pequeno, daqueles que mordem as canelas. Estes não são necessariamente perigosos, mas apenas inconvenientes. Basta um pequeno dardo para os pôr fora de acção.
Na classe dos maiores e mais perigosos animais destaca-se o gigantesco Tiranossauro Rex.
Assim que o jogo começa, vês-te a defrontar um Triceratopo de 10 toneladas. Apesar de ser vegetariano, parece decidido a trespassar-te com os seus enormes chifres.

De momento a única defesa que tens é uma arma *lazer,* concebida para atordoar os dinossauros com uma descarga de electricidade.
Existem muitas zonas em que a diferença entre a vida e a morte é apenas uma questão de quanto tempo tens para carregar o teu *lazer.*
Encontrarás pelo caminho dardos atordoadores de potências diferentes, os quais são semelhantes ao tipo de dardos com que os ambientalistas caçam a vida selvagem.
Para além das armas, o Dr. Grant tem outra vantagem sobre os dinossauros. Com as mãos consegue trepar para plataformas e sair fora do alcance dos seus inimigos, excepto dos mais altos, o que lhe dá tempo para carregar o seu *lazer* e disparar até se encontrar em segurança.

Este jogo não trata apenas de exterminar dinossauros.
Existe uma série de truques para tu aprenderes. Um deles exige que o Dr. Grant empilhe uma porção de caixas, construindo assim uma plataforma para se escapar de uma sala cheia de Velociraptores.
Existem igualmente diversas secções de acção diferentes, a mais notável das quais é a cena do barco. Aqui tens de dirigir o barco de borracha do doutor por um rio tempestuoso, evitando os animais que surgem. O jogo promete ser o melhor deste ano.

EM ALTERNATIVA

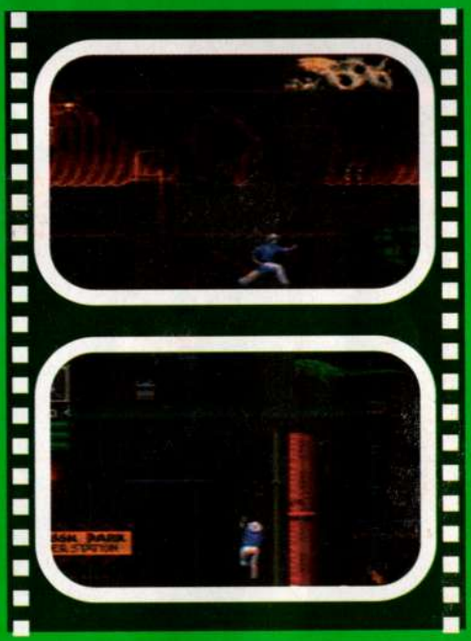
Se não te agrada o papel do herói, *Jurassic Park* permite-te trocar de lugar e viver a tua vida como Ve- ➢

lociraptor. Juntamente com esta mudança de personagem vem uma mudança de objectivo.
Em vez de te manteres vivo, estás agora a dar bom uso aos teus talentos carnívoros dizimando todas as personagens do jogo. Não só consegues esta mudança de cena, como também uma mudança de cenário. Os próprios níveis estão ligeiramente alterados.

Esta volta do enredo do jogo é algo quase único no campo dos direitos cinematográficos. Geralmente, os acordos de utilização vêm completos, com especificações do que a companhia pode ou não fazer, incluindo às personagens e em alguns casos os detentores dos direitos não autorizariam a companhia de *software* a fazer o gráfico principal parecido com o herói do filme.

EFEITOS ESPECIAIS

Parque Jurássico, o filme, mostra alguns dos mais espectaculares efeitos jamais vistos no ecrã. A equipa responsável pela monumental tarefa de criar os dinossauros inclui Stan Winston, o homem que realizou os incríveis efeitos do filme *Exterminador 2* bem como o talento reunido da companhia Industrial Light and Magic, de George Lucas.
Quase todos os dinossauros são feitos de uma combinação de modelos movíveis, réplicas de tamanho real, e gráficos de computador. É claro que foi necessário utilizar muita imaginação para outras áreas, como por exemplo, o colorido, pois ninguém sabe de que cor deveriam ser os dinossauros.
O filme foi rodado na ilha de Kauai, onde Spielberg esperava encontrar a ilha envolta em neblina, ambiente onde a acção do livro se desenrola. No entanto, nem tudo foram facilidades, já que pouco tempo depois do



início da produção a ilha foi atingida por um violento furacão, que a destruiu quase totalmente. Com a ajuda de nativos e do exército, a equipa de produção conseguiu que 2 mil toneladas de provisões fossem transportadas por via aérea para a ilha, juntamente com os seus próprios geradores, permitindo que as filmagens continuassem sem grande atraso relativamente ao previsto. ❑

COMENTÁRIO

O jogo é excelente, tanto nos gráficos, como nos movimentos. Os humanos e os dinossauros estão esplendidamente animados e podem facilmente fazer corar de inveja os de **Flashback.**

Estamos certamente perante o melhor jogo editado este ano para a Mega Drive. Os gráficos das personagens, da selva, dos edifícios e dos túneis, são difíceis de superar em consolas de 16 **bits.** *O som está bem concebido. Não sendo nada de especial, a música de fundo e os sons que acompanham as acções do jogo, envolvem-nos numa atmosfera que nos provoca a sensação de estarmos a viver aquela aventura.*
Toda acção, aliada ao fácil manejo das personagens, prende-nos frente ao ecrã por longas e boas horas.

Videojogos e epilepsia

Uma perigosa combinação

Há muito pouco tempo, o porta-voz de uma grande companhia japonesa que desenvolve videojogos fazia as seguintes declarações: "As facas, que costumamos utilizar na cozinha, às vezes podem servir para matar alguém... Mas a diferença entre um uso e o outro só é marcado por quem empunha essa faca." Estas palavras, cujo significado é óbvio para toda a gente, foram pronunciadas na sequência da polémica surgida há alguns meses sobre a relação entre a epilepsia e os videojogos, e resumem, de certo, modo o conteúdo dos relatórios, pesquisas e análises que temos visto: os videojogos não produzem epilepsia, mas a combinação videojogo/pessoa com propensão a epilepsia pode ser perigosa.

Tudo começou na Inglaterra, quando há algum tempo o *Sun* fez eco da morte de um adolescente que sofrera um ataque epiléptico depois de jogar uma partida de *Mario* com a *Nintendo*. A partir de então, sucediam-se os títulos nos jornais e nas revistas de consumo, de lazer, de informação, etc., surgiam artigos que falavam do tema nestes termos: "os jogos são perigosos...", "há demasiados acidentes..." "doenças provocadas pelos videojogos...". O assunto havia provocado o alarme geral e, em muitos casos, os meios de comunicação entraram no "jogo" sem pensarem duas vezes, criando um clima próximo da histeria.

Mas vamos analisar o que há de razão neste medo quanto ao uso dos videojogos, e o que há de exagero e de desconhecimento. E para pôr a claro algumas ideias, nada melhor do que os dados recolhidos em França e os estudos que aí foram realizados.

Quando soou o alarme na Europa sobre a relação entre esta doença – a epilepsia – e a utilização de videojogos, a Comissão de Segurança dos Consumidores de França começou a estudar o problema e, em finais de Fevereiro deste ano, deu a conhecer alguns dados preliminares: o número de casos que se tinham registado em todo o país era muito reduzido (falava-se de uma dezena). Para além disso, as análises haviam demonstrado que os ecrãs das consolas portáteis não eram perigosos. Outro importante organismo daquele país estava igualmente interessado em conhecer a verdade, o Ministério da Economia e Finanças. É claro que muitos de vocês (e os vossos pais) querem também saber se estão ou não em perigo de morte cada vez que ligam a consola.

OS PRIMEIROS FACTOS

Depois de detectar os primeiros casos em França, pediu-se à referida Comissão que se colocassem em campo, "considerando os riscos que representam as consolas de jogos devido aos seus ecrãs... e dados os casos de epilepsia que PARECEM ter sido provocados pelo uso de consolas de jogos electrónicos...". A Comissão foi então encarregue de levar a cabo "as investigações necessárias para informar a opinião pública sobre os riscos reais que derivam da utilização destes produtos, independentemente da marca, do uso que se faça dele, ➢

do *software* utilizado e da sensibilidade dos utilizadores".
Evidentemente, havia uma razão para se ter esse medo e esse interesse, e eram os casos que haviam ocorrido tanto em França como noutros países, casos como estes:
– Em Naisv-le-Grand, uma criança de 10 anos sofreu repentinamente um ataque de epilepsia. Tinha estado a jogar essa manhã durante uns 20 minutos com a consola *Nintendo* e o jogo *Megaman II* (um jogo parecido com o *Flashman*). Este miúdo tinha antecedentes desta doença, já que aos 18 meses sofreu um ataque epiléptico, pelo que foi considerado uma pessoa "predisposta".
– Em Vendée, uma menina de 6 anos foi vítima de uma crise generalizada de epilepsia enquanto jogava com o *Sonic* para Mega Drive. Foi hospitalizada no grande sanatório La Roche de Yon. Aí, declararam que todos os anos lhes chegavam dois ou três casos semelhantes, embora não pudessem precisar se se deviam ao uso de videojogos ou simplesmente ao facto de ver televisão.
No grande *dossier* do Ministério foram recolhidos mais casos, num número que se elevou aos 50. Quase todos eles se referiam a ataques passageiros, que haviam exigido uma hospitalização mínima (umas 8 horas, o que demora fazer uma série de exames como o *scanner* cerebral, o electroencefalograma, etc.), e que haviam ocorrido na sequência da utilização de consolas de videojogos ou de microcomputadores (*Sega, Nintendo, Amstrad, Atari*... incluíam todas as marcas). Algumas das vítimas já tinham sofrido anteriormente ataques epiléptico, outras sofriam esses ataques pela primeira vez, mas, em linhas gerais, nem nas primeiras nem nas segundas o ataque teve sequelas.

O QUE DIZEM OS NÚMEROS

Quando tudo isto teve início, os defensores da utilização dos videojogos começaram a dizer que não havia caso algum que antes não tivesse antecedentes, que nada estava provado, que as consolas eram inofensivas ainda que usadas em demasia... Ao mesmo tempo, os detractores dos jogos electrónicos, os pais, os críticos da informática e das invenções como a televisão... diziam que se verificavam muitos casos, que em todos a doença era provocada pelos jogos, que havia além disso outros males e doenças derivados do uso das consolas e de televisores...
Nem um nem outro. Como acabámos de ver, é verdade que os casos existem, e não podemos fechar os olhos a essa evidência. Mas como também acabámos de ver, estes casos são muito poucos e, em alguns deles, haviam já antecedentes e as consequências não foram, em geral, importantes. Para mais, como veremos mais adiante, há que analisar muito bem as situações, e NÃO SE PODE DIZER QUE o uso de jogos de vídeo provoca epilepsia, porque isso seria um claro ERRO.
Os números, neste tipo de problema, são frequentemente argumentos que se utilizam por ambos os lados. Por exemplo, em França há 55 milhões de habitantes e apenas 2 mil são fotossensíveis. A proporção de epilépticos é diferente: seis habitantes em cada mil estão afectados por este mal. E quanto aos casos de ataques epilépticos, o número é difícil de determinar, já que se podem sofrer ataques deste tipo por causas muito díspares (falta de sono, abuso de álcool, sensações fortes), que são muitas vezes confundidos com crises emocionais, nervosas, e dá-se o nome de ataque epiléptico ao que não é mais do que uma "histeria passageira".
Mas... o que é a fotossensibilidade, o que é a epilepsia e o que é um ataque epiléptico? Que diferença há entre estas três coisas? Esclarecer estas dúvidas vai dar-nos a chave para entenderem este problema, que certamente preocupa mais os pais e os educadores do que as possíveis vítimas.

Não sejamos alarmistas: dizer que o uso de videojogos provoca a epilepsia é claramente um erro. Poderão talvez ser perigosos apenas em casos muito isolados e se não existir um certo controlo ao jogar

O QUE É A EPILEPSIA

Os ataques epilépticos são, como já adiantámos, crises passageiras que não se dão apenas em indivíduos que padecem de epilepsia. Podem afectar qualquer pessoa em determinado momento da sua vida, pelas razões que foram já apontadas e, desde que não se repitam, não costumam ter qualquer consequência. Não têm o estatuto de doença, porque não o são, enquanto a epilepsia, sim, é doença.
É possível que há muitos anos, ou até mesmo hoje em certos locais, se identifique a epilepsia com loucura, ou mesmo com a possessão demoníaca. Mas, felizmente, isso está bastante ultrapassado e a epi-

vista como uma alteração nervosa, uma simples doença – e nem sequer uma das mais problemáticas – que pode ser controlada com tratamento adequado. Ainda que não se saiba tudo sobre a epilepsia (por exemplo, as suas causas não estão ainda muito claras), sabe-se, sim, que há uma grande diferença entre um caso de um indivíduo epiléptico e outro, já que há graus diferentes da doença.

Uma pequena percentagem dos epilépticos é fotossensível, e estes indivíduos são os que mais nos interessam nesta reportagem.

Nestas pessoas detectam-se respostas diferentes às normais quando são submetidas às chamadas estimulações luminosas intermitentes ou SLI, e isso traduz-se num gráfico dos seus electroencefalogramas. Mas na vida quotidiana, sem encefalogramas e sem exames médicos, a sua afecção traduz-se em ataques provocados pelas luzes fortes e intermitentes das discotecas, por certos reflexos luminosos sobre a água ou simplesmente pela luz solar que se filtra por entre as folhas das árvores, por exemplo. E, evidentemente, as luzes dos televisores são uma das causas mais frequentes destes ataques.

O TELEVISOR E OS JOGOS DE VÍDEO

E eis que chegámos ao ponto culminante da questão: 20 anos depois de conhecer a existência de sujeitos fotossensíveis, descobriu-se que neles o televisor actua como SLI. É necessário ter em conta que as imagens televisivas se renovam a uma velocidade muito alta (já sabes que, para que o olho humano perceba movimento é preciso que veja 25 imagens por segundo), e que se emitam de 10 a 30 *flashes* por segundo. Tecnicamente falando, diz-se que as SLI são da ordem de 10 a 30 Hertz. Assim, a maior parte dos casos de ataques por fotossensibilidade apresentam-se quando estas pessoas estão tranquilamente a ver televisão.

Dito isto, pode entender-se melhor que a grande maioria dos ataques epilépticos sofridos aquando da utilização de videojogos se possa atribuir à fotossensibilidade, não ao facto da possível violência de um cartucho, como a princípio se pensara. Mas há a ter em conta mais aspectos. Não é a mesma coisa um ataque que se produz pela primeira vez ou um ataque numa pessoa cuja fotossensibilidade já tenha sido demonstrada anteriormente. Da mesma forma, não é o mesmo sofrer o ataque imediatamente depois de começar a jogar ou sofrê-lo algumas horas mais tarde. E o local e as circunstâncias que rodeiam a pessoa também influem: registaram-se poucos casos numa sala de jogos; no entanto, no lar têm-se verificado muitos mais casos, talvez porque o utilizador se pode colocar muito mais próximo do televisor (talvez agora prestem mais atenção à vossa mãe quando vos diz que não se aproximem tanto do televisor).

Seja como for, o certo é que já se estabeleceu uma certa relação entre as pessoas afectadas por epilepsia que além disso são também fotossensíveis e a rápida sucessão de imagens (habitualmente muito ricas em cores vivas e brilhos intensos) dos videojogos, mas que podem igualmente ser imagens próprias ➢

da televisão, de um filme ou mesmo até das luzes de uma discoteca.

RESULTADOS DO RELATÓRIO

Após recolher muitos dados e fazer várias experiências, os médicos da Comissão francesa de que falámos deram o seu "veredicto": Não há elementos científicos que permitam afirmar que o uso de videojogos ou de outros estimulantes visuais conduza à epilepsia. Para mais, junta-se o facto de que é praticamente impossível que uma criança ou adolescente morra no seu primeiro ataque de epilepsia, mesmo que se trate efectivamente de doença. Por conseguinte, no relatório final, o resultado foi de que OS VIDEOJOGOS NÃO SÃO PERIGOSOS E MUITO MENOS MORTAIS.

De qualquer forma, a Comissão continuou a advertir sobre o perigo de os indivíduos que padecem da doença ou aqueles que são fotossensíveis sofrerem ataques epilépticos. Para além de propor algumas soluções para estes indivíduos, a Comissão propunha, às companhias que desenvolvem videojogos, uma série de acções e medidas acima de tudo informativas. O certo é que muitas delas, como a *Sega*, já as puseram em prática há muito tempo atrás, advertindo nos manuais dos seus produtos sobre os riscos inerentes à utilização de videojogos.

No entanto, não será de mais que façamos aqui a nossa própria advertência, já que são, ou somos, muitos os que passamos bastantes horas diante de um ecrã, e em muitos casos o ecrã de televisão, ao qual ligámos a nossa consola. Se, para além de tudo, este ecrã é grande e nos colocamos muito perto dele – os cabos nem sempre são muito compridos –, os nossos olhos vão ressentir-se, a nossa pele também sofrerá e, a juntar a isso, corremos mais risco de sofrer ataques de epilepsia por fotossensibilidade. E se na nossa família conhecemos casos de fotossensibilidade ou de epilepsia, o cuidado tem de ser muito maior.

Como mais vale prevenir do que remediar, é bom que tenhamos em conta todos os riscos e não percamos de vista estes dados:

O uso dos videojogos deve ser controlado nas pessoas propensas à epilepsia, à fotossensibilidade e a outras alterações semelhantes. Um ataque epiléptico pode surgir mesmo com as luzes de uma discoteca ou os flashes dos fotógrafos

- Ninguém se converte em epiléptico por utilizar videojogos;
- Podes sofrer um ataque pontual devido a fadiga e ao excesso de jogo, mas isso é muito, muito raro;
- É um erro associar à tensão ou à violência os ataques epilépticos sofridos após a utilização de videojogos;
- Regra geral, o ataque tem mais a ver com a fotossensibilidade;
- Os sujeitos fotossensíveis devem tomar precauções ao jogar, mas isto não lhes é vedado;
- O número de ataques, seja em indivíduos com precedentes ou não, é muito reduzido.

MELHORAR AS LEIS

A Comissão encarregue de estudar o problema realizou um relatório completo e deu a conhecer as suas conclusões, ao mesmo tempo que propunha uma série de medidas, resumidas nestes quatro pontos:

- Obrigar os fabricantes de consolas e computadores, bem como aos editores de videojogos, que melhorem a informação sobre os riscos do uso de videojogos em certas pessoas, sobre como se devem utilizar, a distância a que se devem colocar, o que se deve fazer perante um ataque epiléptico, etc. E obrigá-los a colocar esta informação de forma bem visível;
- Aconselhar os fabricantes que modifiquem os seus produtos em alguns aspectos: que o comprimento do cabo da consola, por exemplo, seja superior a 3 metros;
- Pedir a sua colaboração na realização de estudos que determinem melhor os riscos e que esclareçam dúvidas sobre o problema;
- Pôr em marcha, consoante os resultados dos referidos estudos, as medidas oportunas.

De qualquer modo, a Comissão apenas propôs ideias, mas não pode obrigar nenhuma empresa a cumpri-las. Os organismos encarregues de regulamentar estas situações serão quem vai decidir se estas propostas se convertem em lei ou não e se a legislação vigente será melhorada neste sentido. Pela nossa parte, a advertência está feita e a questão esclarecida.

Agora... toca a jogar! ❑

SPLATTER HOUSE II

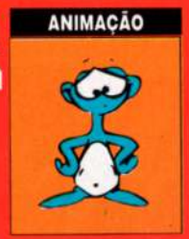
Splatter House II pertence a uma nova geração de jogos para Mega Drive: os jogos chamados "gore". Ou seja, os jogos que se baseiam nos filmes de terror da série B, feitos com personagens com uma marcada tendência para degolar as suas vítimas. Se não te agrada isto do "gore", então esquece o *Splatter House.* Mas se esse não é o caso, e muitos de nós divertimo-nos com este tipo de terror, vamos contar-lhes algo sobre o jogo.

Tu és o Rick e a tua missão é encontrar a tua noiva Jennifer. Esta foi raptada por uns monstros assassinos que a têm escondida na sua terrífica guarita (efectivamente Splatter House), onde terás de entrar, pondo os teus medos de lado. Uma vez lá dentro, verás que esta mansão é algo assim como uma antessala do Inferno e que as tuas intenções de resgatar Jennifer passam por encontrá-la com vida. O jogo desenvolve-se com uma vista de perfil e utilizando o *scrolling* vertical e horizontal. Tu tens de fazer avançar o Rick, o qual poderá encontrar, ao longo do seu caminho, algumas simpáticas armas, como uma barra de minas para fazer explodir os "ghouls" ou uma espingarda de bolhas. O nosso protagonista está equipado com uma máscara de jogador de hóquei sobre gelo. Não se trata apenas de ter um aspecto mais terrível para os seus adversários; esta máscara possui propriedades mágicas que lhe permitirão lutar com as mesmas armas que os seus diabólicos inimigos da Splatter House. O primeiro nível decorre num frondoso bosque no qual terás de lutar contra monstros que foram esfolados vivos (de um vermelho também muito vivo), e no qual os corpos explodem lançando um espesso jorro de sangue verde, como quando lhes dás um soco, um pontapé ou um golpe com a barra explosiva. O segundo nível vai fazer-vos atravessar uma passagem subterrânea que termina com um chefe de nível *(boss)* que te rebenterá os ouvidos. Depois de um terceiro nível chamado "O Rio Maldito" (paz e tranquilidade) chegas ao quarto nível, que é a passagem para Splatter House, a mansão dos monstros. Para começar, tens de ir para a direita até chegares a um pântano e evitar que sejas devorado por um polvo gigante, que te perseguirá impiedosamente. No quinto nível, atravessas a mansão propriamente dita e voltas a encontrar o cientista louco do final de nível que tentará experimentar em ti um champô de ácido. No sexto nível, o portão de Doom, é uma etapa curta que te permitirá chegar, através de um caminho que se abre sobre abismos, ao sétimo nível. Aqui tens de te deixar cair por um *scrolling* vertical de chamas violetas que te atacam por todos os lados. O nível oito pressupõe o encontro com Jennifer, a descida num elevador povoado de monstros, a fuga num barco e, finalmente, o confronto com o *boss* definitivo. Por isso, amigo, usa toda a tua coragem. ❑

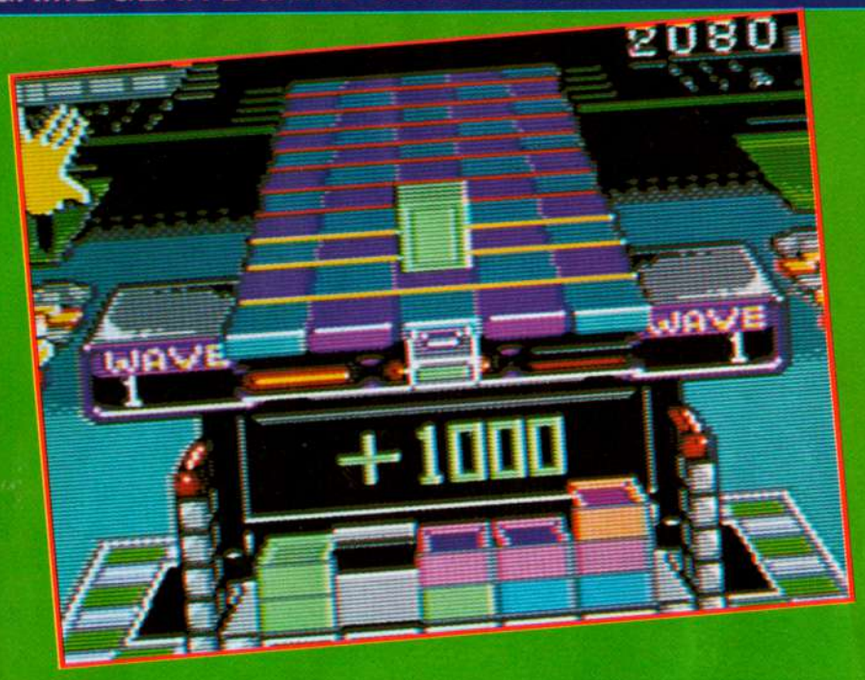
SOM

GRAFISMO

ANIMAÇÃO



MANEJABILIDADE



KLAX

Não podia faltar nesta secção de "Zappings" o comentário a um desses jogos que, depois do êxito que obtiveram nas máquinas recreativas e nos microcomputadores, aparece no mundo das consolas, mais precisamente na portátil da *Sega*.
O objectivo deste jogo retoma o estilo do *Réflexion* ou do *Tetris* ou mesmo do *Columns* (só um pouco), mas mais vale que vejas com os teus próprios olhos, porque vais ver o que é pôr à prova os reflexos. A técnica é muito simples; consiste em fazer pilhas de blocos de cores, uniformes, em sentido horizontal, vertical ou diagonal. Se o conseguires, terás construído o que se chama um klax, e segundo o número de klax construídos, aumentará a tua pontuação. Os blocos caem numa espécie de tapete rolante e vão parar a um íman electrónico que tu controlas e que te servirá para colocar a peça antes que se perca. Se não quiseres deixar cair a pedra, assim que a tenhas colocado podes retê-la até que a seguinte peça apareça ao longe, mas cuidado, não esperes demasiado pois podes ficar sem tempo para a colocar devidamente, ocasionando um amontoado de outras peças. E já sabes, quando tiveres colocado mal três peças as coisas complicam-se logo. Se ainda não tens experiência suficiente neste jogo, o melhor será começar calmamente e escolher o modo "fazer 3 klax", que não queima muitos neurónios. Se, pelo contrário, já és entendido no assunto podes escolher as categorias de 12 ou mesmo de 15 klax (não é preciso dizer que podes ficar "apanhado" se não tiveres a experiência necesária).
Se a música te distrai podes desactivá-la, mas se te anima, disfruta bem dela pois pode proporcionar-te bons momentos deste jogo que põe à prova os teus reflexos, rapidez, concentração e visão. O *Klax* é daqueles jogos que se joga sempre, mesmo que alguma vez se termine. ❑

SOM

GRAFISMO

ANIMAÇÃO

MANEJABILIDADE

Bom, rapazes! O genial Wonderboy regressou às vossas consolas portáteis preferidas. Este pequeno cavaleiro que venceu todos os monstros do Monster World, não podia ficar quieto. Foi depois o herói de outra aventura para a Master System *(Wondeboy II)* que o colocou num terrível aperto frente ao dragão Meka. Mas, uma vez mais, venceu

WONDERBOY:
THE DRAGON'S TRAP

este horrível réptil. Pelo menos era o que ele achava que tinha acontecido, porque Meka não quer morrer sem deixar uma "bonita recordação" ao nosso protagonista. Num último esforço, transformou Wonderboy numa pequena lagartixa verde, um dragãozinho ao fim e ao cabo.

O nosso herói terá agora de percorrer o país dos monstros (Monster World) para recuperar a sua aparencia humana, já que em forma de réptil não há maneira de combater como deve ser. É preciso aniquilar os inimigos e recuperar as peças de ouro que eles deixam, para com elas comprar armamento ou peças suplementares que o ajudarão. Mas esta não é só uma aventura para bárbaros (que matam tudo que se move); em Wonderboy III é preciso descobrir objectos e lugares numa certa ordem. Os seus sete níveis oferecem mundos tão variados como perigosos.

Por sorte, existem locais para que o protagonista possa descansar e para que os jogadores possam gravar o jogo no cartucho. ❑

Depois de sair da água, dirigimo-nos para a direita, tendo a precaução de ir matando todas as minhocas com disparos. Mas, ao chegarmos a determinado lugar, surge um enorme monstro, de forma que... toca a correr até

Encontras-te num bom momento da tua vida. A única coisa que pode alterar esta situação é a experiência que estás a realizar, depois de teres trabalhado nela durante muitos anos. Estás no teu laboratório, diante de uma poção, a última de uma dezena de poções que não serviram para nada. A única coisa que podes fazer é esperar que o tempo passe e que os resultados se tornem visíveis. Mas o recipiente caiu e, por desgraça, foi parar ao único sítio onde não deveria. De repente, a experiência tomou um rumo completamente diferente do que tinhas planeado e tu estás muito mais implicado nele do que desejarias. Vês um raio luminoso, e depois encontras-te na água, tentando libertar-te de uns tentáculos que procuram apanhar-te. Entraste noutro mundo, cheio de enigmas, lugares perigosos que tens de atravessar, e inimigos que tens de eliminar. Um mundo do qual não será fácil sair.

Uma vez eliminado o monstro, já nos podemos aproximar da beira da escarpa. Saltamos e aterramos um pouco mais abaixo, à direita, sobre uma plataforma que dá acesso a uma gruta que mal se deixa ver... Que grande salto!

ACORDAR NOUTRO MUNDO

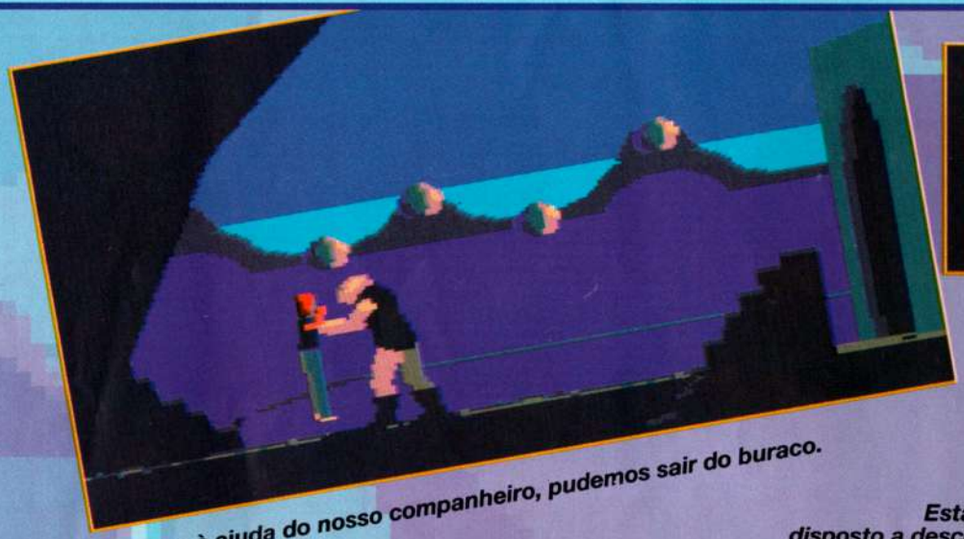
Acordar numa cama que não é a tua coloca frequentemente muitos problemas, sobretudo quando não sabes como chegaste até lá. Mas acordar num outro mundo, diferente do teu... isso é muito mais forte. Com *Another World*, a pessoa vê-se transportada para um universo totalmente diferente, onde os sonhos e as sensações se tornam realidade, e onde cada sentimento e cada um dos nossos sentidos são postos à prova e levados quase até ao seu extremo. Mas vamos deixar-nos de preâmbulos e vamos pôr-nos no papel do protagonista para te contarmos algumas das surpresas que te reserva este jogo de excelente realização.

O monstro!

A parede desmorona-se!

ANOTHE

ao outro lado! No final da corrida, aproximamo-nos da liana para a usarmos como transporte aéreo, chegando ao extremo direito, mais afastado do monstro. É claro, uma estranha personagem salva-nos a vida, eliminando o monstro, mas já a conheceremos mais tarde.



Graças à ajuda do nosso companheiro, pudemos sair do buraco.

Brrr...! Que gelada está a água!

Estás disposto a descer aos infernos?

Isto é o que acontece quando não se tem oxigénio suficiente, uma pessoa fica enjoada.

Antes da experiência, tudo era normal.

ER WORLD

ANOTHER WORLD

Baloiçando a jaula de um lado para o outro, a corda parte-se e cai sobre um guarda, o que calha mesmo bem para nós, pois apanhamos uma arma que nos vai ser muito útil. Seguimos o nosso companheiro, se bem que não muito próximos dele, e de repente desata a correr para o nosso lado...

ORIGINALIDADE

Já deves ter compreendido, pelo que dissemos e pelo que estás a ver, que o *Another World* apresenta uma história interessante, mas, acima de tudo, apresenta um aspecto totalmente original, que revoluciona por completo o esquema tradicional dos jogos de acção clássicos. Os seus cenários são realizados segundo uma técnica de programação muito pouco usada por aqueles que desenvolvem jogos deste tipo (só se viu algo semelhante em alguns jogos como o *Flash Back*), e esta originalidade, juntamente com a maneira de animar as personagens, é o que dá a esta aventura esse toque especial que têm os cartuchos de qualidade.

O medo pode ler-se neste olhar ...

COMENTÁRIO

Jogar com *Another World* é, de certa forma, ver um filme interactivo. Começando pelo cenário, as sequências ao estilo do cinema entre um nível e outro, a evolução da história, a acção e a reflecção unidas... são muitos elementos que se misturam nesta espécie de *cocktail* electrónico, que tem também alguns aspectos negativos. A manipulação do jogo é por vezes complicado e complica a vida do jogador nos momentos mais delicados. A música não é de grande qualidade, fica-se no suficiente, se bem que os sons sejam muito bons. E quanto aos gráficos, são estupendos, se bem que chega a cansar a uniformidade das cores. O resultado final é um jogo que, apesar de todos os defeitos, se converteu numa peça única pela sua originalidade, muito próxima do *Flash Back*, mas naturalmente muito distanciada de qualquer jogo conhecido.

O companheiro está bloqueado, é preciso ir libertá-lo!

MISSÕES PERIGOSAS

Seja qual for o nível em que te encontres, ver-te-ás apanhado pela intensidade da acção e pela grande quantidade de missões que é necessário levar a cabo. Os teus reflexos serão postos à prova em inúmeras ocasiões, mas também não escaparão ao "exame" da tua capacidade de observação e de memória, sobretudo em locais como os labirintos ou em situações delicadas do jogo. Esta é uma das razões por que afirmamos, sem preocupação de nos enganarmos, que o *Another World* é um jogo muito rico e completo. ❑

Não, não, não disparem!

É o momento de usar a arma! Pomo-nos em marcha novamente, disparando para trás a fim de cobrir as nossas costas.

Enquanto o companheiro abre uma porta, colocamos muros de protecção para evitar os disparos inimigos.

É a única arma, mas pode ser recarregada.

Livra, que agilidade!

Dizem que a união faz a força... o nosso companheiro vai pela direita e nós damos a volta para os apanharmos.

Estamos no meio da arena e não sabemos como funciona este mecanismo. Mas, carregando em todos os botões, e com sorte, conseguimos obter algum resultado.

■ MEGADRIVE ■

ANOTHER WORLD

SOM

Vozes e ruídos digitalizados, muito realistas, mas com músicas que defraudam um pouco.

GRÁFICOS

Que pena que as cores sejam tão parecidas, mas os cenários são muito originais.

ANIMAÇÃO

Salvo raras vezes, o scrool e os movimentos são estupendos.

MANEJABILIDADE

Mesmo com treino, há lugares muito complicados onde não há quem controle o jogo.

EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMANHO DO CARTUCHO: 8 MB
GÉNERO: ACÇÃO/REFLEXÃO
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMEROS DE NÍVEIS: 12
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CHAVES DE ACESSO: SIM
CONTINUAÇÕES: NÃO

Um jogo de todo original.
Enigmas apaixonantes.
Sons muito bem feitos.
Em geral bem animado.
Músicas muito fracas.
Não é muito controlável.

87%

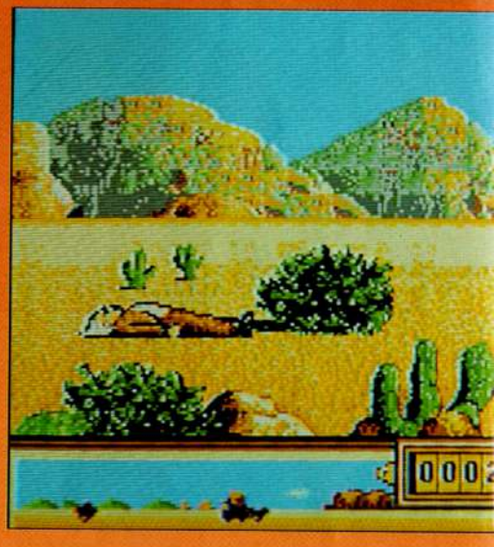
BA TO THE PAR

Aqui está Doc em pleno esforço, faltando-lhe ainda alguns obstáculos para ultrapassar e salvar a bela Clara. À mínima queda de Doc representará a morte de Clara.

No *Regresso ao Futuro II*, Doc transportou-se a 1855, em pleno Oeste americano. Quanto a Marty, ficou em 1960, bloqueado, sem o veículo necessário para um rápido regresso a 1985, época em que tinha de viver. Depois de ter reconstruído o *De Lorean* com a ajuda de Doc em 1960, aqui Marty parte para o Oeste americano onde o famoso Doc corre várias vezes o risco de morrer. Com o Doc em perigo, Marty vai em seu auxílio. No entanto, as coisas complicam-se e o Doc de 1855 não quer voltar à sua casa em 1985, pois está apaixonado pela bela e terna Clara. Na primeira etapa deste jogo diriges, não Marty, mas sim o Doc. A cavalo, o valente Doc parte em direcção a uma corrida de obstáculos, com o único objectivo de salvar a bela Clara, pois os seus cavalos caíram num precipício sem fundo. Os perigos vêm de todos os lados. O Doc tem de se esquivar a cada instante dos obstáculos que vêm do céu, e tem também de saltar sobre os obstáculos, tais como rochas e caixas deixadas por ali negligentemente. O tempo conta e o Doc não deverá perder um único instante para salvar a sua bem-amada Clara.

Tens de demonstrar, em seguida, o talento de Marty como atirador. Este encontra-se na feira onde, de pistola em punho, deverá abater os alvos diante dele. A melhor arma que tens neste momento será nervos e reflexos de aço temperado. Vais dirigir a mão de Marty e, em consequência, o seu revólver.

Antes do recontro final, no qual lançarás o *De Lorean* sobre uma via fér-



Desloca-te rapidamente de um lado para o outro da rua atirando a todos. O inimigo não conseguirá suportar estas refregas.

CK FUTURE RT III

rea, será necessário, com a ajuda de pratos habilmente lançados, neutralizar os salteadores que querem fazer de Marty um coador. Assim que o bandido saia, lança um prato que, como bom atirador que se preze, irá direito ao alvo. Uma vez mais, a precisão será a base essencial para vencer e desviar os bandidos. Passada esta etapa, apenas te resta lançar o *De Lorean* sobre os carris, onde, empurrado por um comboio, deverá atingir a velocidade necessária para o seu salto no tempo.

Infelizmente, no comboio, *cowboys* inimigos estão à espera e corre-se então o grande risco de que se produzam rixas. Os golpes sucedem-se a um ritmo assombroso e Marty, sempre armado com os seus *frisbees*, tem muito que fazer para sair ileso. Depois será possível o regresso a 1985 e chegaremos ao fim desta grande aventura. Mas antes de lá chegar, muitas provas se realizarão, e só os melhores conseguirão salvar o futuro e o passado das garras de uma horda de bandidos. ❑

Marty, na feira, não pode enganar-se nos alvos que desfilam diante dos seus olhos, se quiser passar à etapa seguinte. Para o conseguir, lembrem-se das técnicas de feira. Nunca será de mais dizê-lo, aqui a rapidez é rainha.

■ MEGADRIVE ■

BACK TO THE FUTURE PART III

SOM

Podia ter sido melhorado, mas mesmo assim está bom.

GRÁFICOS

Óptimos. Desenhados em três dimensões e com cores vivas.

ANIMAÇÃO

Movimentos excelentes. Veja-se o galope do cavalo

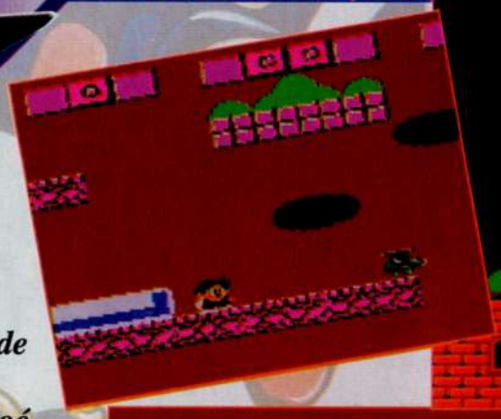
MANEJABILIDADE

Rapidez é a palavra de ordem para acertar nos alvos móveis.

EDITOR: IMAGE WORKS
GÉNERO: ACÇÃO
DIFICULDADE: MÉDIA
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

Som bem adaptado mas podia ser melhor.
A animação é uma constante no jogo.
Gráficos cheios de cor e bem delineados.
Fácil de controlar depois de alguma prática.

73%



A acção deste jogo desenrola-se nas ilhas Arco-Íris, onde a bonita princesa Chloé, benfeitora do reino, corre um grande perigo. Tu és apenas um jovem criado, mas não tens medo de nada e por isso escolheram-te para a salvar. Com a ajuda dos pequenos arco-íris mágicos, que fazem escadas luminosas, terás de destruir todos os demónios malvados que encontres, e o teu único objectivo é vencer.

Este duplo arco-íris consegue-se com um bónus especial.

Todos os esforços tiveram uma recompensa: o cofre cheio de tesouros.

COMENTÁRIO

Rainbow Islands **tem versões para quase todas as máquinas de jogos do mundo, incluindo micro-computadores, e agora também na Master System. O cartucho não tem nenhuma alteração importante, em comparação com as outras versões, mas pode dar-se-lhe uma boa nota e pode dizer-se que é um bom programa. No que diz respeito à sua realização técnica, com excepção de algumas falhas (por vezes entra em *ralenti*), destaca-se a música, divertida e agradável. Para concluir, trata-se de um bom produto.**

Aquí tens um horripilante monstro: uma aranha viscosa que procura apanhar-te com as suas patas.

Como vês, podes lançar armas e objectos especiais que conseguirás, recolhendo os ícones.

SÓ PLATAFORMAS

Rainbow Islands é um desses jogos de plataformas onde é preciso utilizar os neurónios tanto como os reflexos.

Os arco-íris que te servem de escadas são um meio muito eficaz de chegar a qualquer sítio, por mais alto que seja, mas não podes pôr-te a fazer escadas sem uma ordem e uma estratégia para seguires o melhor caminho.

Para além de tudo, ao mesmo tempo que fazes de "carpinteiro", tens de tentar eliminar todos os teus pequenos adversários e recolheres os suculentos bónus que eles vão deixando: desde pontos a vidas suplementares, passando por objectos que te permitirão continuar a avançar pelo jogo.

Para avançar, o melhor é fazer escadas de arco-íris no céu, mas cuidado que não duram muito tempo.

Cada fase contém cinco níveis, e ao acabares três deles encontrar-te-ás diante de um cofre gigante que contém toneladas de presentes e jóias.

Depois de cinco níveis enfrentarás um terrível monstro e, se o venceres, poderás continuar a lutar...

Que seja tudo pela princesa! ❑

■ MASTER SYSTEM ■

SOM

As músicas são variadas, divertidas, e entretêm.

GRÁFICOS

A sua qualidade gráfica é mais do que suficiente para um jogo deste tipo.

ANIMAÇÃO

Ainda que não seja muito boa, talvez devido ao ralenti, cumpre o seu papel.

MANEJABILIDADE

Não tem muitos problemas para controlar o jogo; avançar é fácil.

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 MB
GÉNERO: PLATAFORMAS
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMEROS DE NÍVEIS: MUITOS
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: INFINITAS

\+ *Músicas simpáticas.*
\+ *Bom controlo do jogo.*
\+ *Gráficos variados.*
\- *Demasiado fácil.*
\- *Acção repetitiva.*

72%

AS OPÇÕES
Estes são os dois ecrãs de opções principais, onde decides a sorte da tua equipa.

O jogo de futebol provavelmente mais conhecido do planeta chegou também à consola de 16 bits da Sega, três ou quatro anos depois de Dino Dini ter criado Kick Off para os microcomputadores. Todo o mundo com certeza já ouviu falar deste jogo, no qual se destacam um bom número de opções, um realismo das acções, as excelentes possibilidades de jogo (que é exemplar, para além de um cartucho de simulação desportiva)... A finalidade do jogo já sabes qual é: meter o maior número de golos no mais curto espaço de tempo possível, evitando os adversários que, muitas vezes, são mais rápidos do que parecem. Se dominas a bola ou queres aprender a fazê-lo, este pode ser o teu jogo.

TONELADAS DE OPÇÕES

Não é muito habitual encontrar nos programas desportivos a quantidade de opções que se encontram no *Super Kick Off*, já que, sem exagerar, há aqui dezenas delas. Em primeiro lugar estão as opções que podíamos chamar "simples", que demonstram que o jogo está bem feito: há uma opção de "desafio amistoso" e uma opção de "treino", que permite remates diversos, marcação de livres, e prática normal.

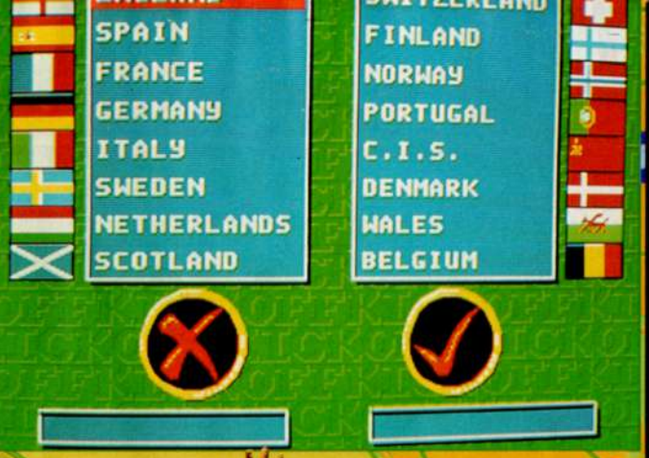
E também existe a opção de "Taça da Europa", para a qual o jogador dispõe de quatro taças diferentes no total. Estas taças são diferentes na configuração do jogo, já que uma se disputa com duas séries de quatro equipas, outra disputa-se por eliminação directa e as outras duas disputam-se como um campeonato, ou seja, mediante pontuação. Porém,

Antes de cada desafio, decide-se o lado do campo em que vais jogar, o que é importante, sobretudo se há vento.

COMENTÁRIO

É uma pena que o manuseamento do jogo seja menos bom pois não se enquadra na qualidade de um cartucho que, pelo resto, poderia dizer-se quase perfeito. Sobre o aspecto técnico não há críticas a fazer, e está cheio de pormenores como o *zoom* sobre a bola, realista e constantemente utilizado. E, se não nos enganamos, este *zoom* não existe em nenhuma outra versão do jogo, nem para outras consolas nem para microcomputadores. O interesse do jogo aumenta quando se observa a enorme quantidade de opções de que dispõe.

Um total de 16 equipas europeias disputam a Taça. E Portugal não podia faltar, claro.



O pontapé de canto é uma das armas mais poderosas para as equipas. Bem usada, acaba em golo certo.

Super Kick Off

Nos pontapés livres, a bola não voa, corta o ar, tal é a alta velocidade que adquire. É um verdadeiro míssil, muito difícil de deter.

No momento da saída, a bola vê-se na opção "zoom".

existem outras opções que não se referem ao modo de jogar, mas sim às circunstâncias: a força do vento, o tipo de terreno, o fora de jogo...

E AINDA HÁ MAIS

Não penses que já acabámos, pois ainda existem as opções que possibilitam a edição da equipa. E isso quer dizer que tu, consoleiro-mor do reino, poderás criar a tua própria equipa, dirigi-la, controlar as finanças conforme a equipa evoluiu nas diferentes competições. Sobre ti cai a responsabilidade de que ganhem ou percam. ❑

Cada equipa dispõe de dois modelos diferentes de equipamento, que podem ser trocados.

■ MEGADRIVE ■

SOM

Não podia ser melhor, o ambiente sonoro é constante e envolvente.

GRÁFICOS

Nota-se o esforço realizado em todos os ecrãs.

ANIMAÇÃO

É excelente e o melhor talvez seja o scrool.

MANEJABILIDADE

Bastante deficiente. É difícil controlar o que quer que seja.

EDITOR: US GOLD
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 MB
GÉNERO: SIMULAÇÃO DESPORTIVA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMEROS DE NÍVEIS: 16
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

\+ *Há um ambiente de estádio total.*
\+ *Milhares de opções.*
\+ *A animação é muito boa.*
\+ *O editor de equipas.*
\- *O manuseamento é nulo.*

70%

A história de Greendog começa com a pior desgraça que pode acontecer a um verdadeiro Beach Boy. Por colocar ao pescoço um medalhão que encontrou na praia, e que pertencia a uma divindade inca, o nosso protagonista foi apanhado num malefício que o vai impedir de voltar a fazer *surf* até que cumpra uma perigosa missão: a de recuperar seis partes de uma estatueta que representa essa divindade e que estão repartidas por todas as ilhas do arquipélago. Se não recuperar esses seis "tesouros", a divindade não poderá reinstalar-se no seu próprio corpo e vai fazer-lhe a vida impossível, já que, para além de não o deixar praticar o seu desporto favorito, se converterá numa ameaça permanente, disposta a atacar a qualquer momento do jogo e em qualquer época, isso sem contar com o incómodo que seria levar o medalhão suspenso no pescoço toda a vida. Perante tal perspectiva, o nosso herói decidiu aceitar o repto e empreender uma aventura que o levará por épocas históricas e lugares muito diferentes até recuperar o corpo de pedra completo da esfinge.
E como bom surfista que é, não se deixará amedrontar muito facilmente, já que para além de ter o seu arrojo e valentia como armas, terá também um estupendo *frisbee* com o qual atacará o seu inimigo. A isso vai juntar-se a tua ajuda, já que, como podes imaginar, vai tocar-te ajudá-lo na sua viagem e a libertar-se da sua terrível sorte. Com a ajuda deste *dossier,* recuperar as seis partes da estátua vai ser "canja". Para facilitar a sua leitura, dividimos cada um dos seis níveis em que se desenrola o jogo em fases sucessivas, posto que os cenários e os inimigos que são necessários enfrentar são diferentes. De qualquer forma, deixaremos que descubras algumas coisinhas, como as passagens secretas, que se podem encontrar no jogo, ou o perigo que algumas acções contêm... Assim a aventura não perderá emoção.

NÍVEL 1

Fase 1

Tem cuidado com os papagaios, dão belas bicadas se deixas que se aproximem de ti, de forma que não lhes voltes demasiado as costas e adianta-te aos seus ataques atirando o teu *frisbee.*

Quando saltas por cima das rochas que saem dos rios, não te detenhas nem um instante, já que algumas delas derretem-se a grande velocidade, dificultando o teu salto para a rocha seguinte.

Salta de forma que possas apanhar o voo deste estúpido bicho voador, É o único que vai ajudar-te nesta fase, permitindo ao Greendog passar as cataratas.

Por trás destes pilares há uns suculentos *hamburgers* que vão recarregar as tuas baterias. Também há batatas fritas.

Uma boa forma de passar é saltando rapidamente a partir de um tronco de árvore flutuante para outro tronco, a fim de chegar quanto antes a terra firme.

Greendog

As rãs não são demasiado perigosas no que se refere a belicosidade: matam-se muito facilmente com o *frisbee*. Mas, isso sim, se conseguirem tocar-te, baixarão o teu nível de energia de forma perigosa.

Bem-vindo à ilha de Grenaua. É uma pequena ilha paradisíaca onde a vegetação e os animais crescem por todo o lado. Tem cuidado, porque é nestas ilhas maravilhosas que se escondem mais perigos, e serão muitos os bicharocos que vão aproximar-se do pobre Greendog com más intenções. Esta fase não apresenta demasiadas dificuldades, e vem muito bem para se fazer o controlo do jogo. De qualquer forma, não te descuides porque há lugares nos quais terás de prestar um pouco mais de atenção. A acção desenrola-se no *scroll* horizontal, enquanto o Greendog avança tranquilamente. Quando chegares aos rios, salta de rocha em rocha, e procura não cair, porque os rios estão infestados de piranhas que mordem e que não te largarão nem quando estejas fora de água, a menos que saltes com força. Podes recolher opções diferentes que se escondem atrás das estátuas e que aparecerão automaticamente se golpeares as colunas com o *frisbee*. Costuma haver mais de uma opção em cada estátua.

Atenção! Aqui vem uma das partes mais complicadas do início. Se já viste muitos filmes do Tarzan, saberás como utilizar as lianas para atravessar o lugar. Mas terás de ter uma coordenação de movimentos perfeita, senão a queda está assegurada.

A estratégia é igual à dos ecrãs anteriores: salvar a pele e continuar a avançar. Não te deixes enganar que é mau para a saúde.

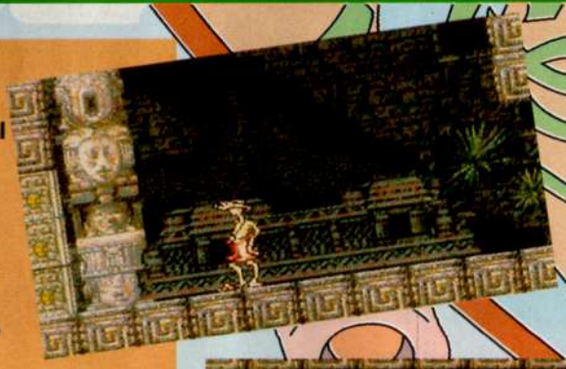
NÍVEL 1

Fase 1

A situação é parecida e a única coisa que tens de fazer é aprender a saltar com desenvoltura. Calcula muito bem os teus passos e passarás o rio.

Esta zona não é uma das mais fáceis, de maneira que tens de ter cuidado com as rochas em que te apoias e com as plataformas instáveis. O truque está mais uma vez no *timing;* se queres um conselho, salta para a liana quando ela estiver a metade do caminho.

BOSS 1



Este vai ser um momento crucial na tua medíocre vida de surfista: terás de enfrentar as divindades que protegeram a ilha de Grenaua num passado muito longínquo. Não há técnica de luta propriamente dita, o único meio para não sair muito mal da luta é disparar sem piedade às cabeças de forma consecutiva: primeiro à que se encontra mais baixo até que a destruas, e depois às outras, quando tiverem descido. Entretanto, cuidado com os seus disparos e os blocos de granito que caem do tecto. Uma vez terminada a luta e as cabeças reduzidas a pó, podes sair do templo maldito e recuperar a primeira porção da estátua. Mas não sorrias tanto, ainda tens mais cinco para recolher.

Não te esqueças de lançar mais uma vez o *frisbee* para a boca do animal.

O mesmo problema que na primeira passagem. A solução é o *frisbee.*

Chegaste ao templo da ilha de Grenaua. Como poderás verificar, está povoado de toda a espécie de demónios e outras criaturas perigosas que ameaçam acabar contigo. Mas também há cofres que contêm *hamburgers, donuts* e outras guloseimas do mesmo género que te proporcionarão pontos. (Lembra-te de que os barris dão energia, não os percas.) Para te facilitar a tarefa, aconselhamos-te a que sigas o trajecto marcado no plano, se bem que possa dar um passeio por lugares que não aparecem nele. O principal é que chegues à saída e saibas saltar todos os obstáculos que encontres. Acima de tudo, segue ao pé da letra as indicações para abrir as passagens, senão vais ver-te bloqueado a cada passo que dês.

SAÍDA

Para atravessar o canal, salta por cima da pedra, e isso conduzir-te-á ao outro lado sem qualquer dificuldade, diante da porta de pedra.

Aqui há mais vitaminas e proteínas atrás das estátuas.

Um esforço mais e terás conseguido desembaraçar-te das horríveis piranhas.

NÍVEL 1

Fase 2

PASSAGEM SECRETA

Para evitar a faca, agacha-te quando for lançada contra ti.

Tem muito cuidado com alguns dos blocos que pisas. Em muitos casos, são peças que te lançam para cima (com o consequente perigo de te remeter contra as pontas de ferro), noutros, enviam-te para trás. Nesta ocasião, este bloco projectou-te para um cofre repleto de vidas.

Na maior parte dos cofres encontram-se opções e bónus que permitirão ao herói aumentar os seus pontos com muita facilidade.

Cuidado com estas estátuas porque não abrem qualquer porta e além de tudo dedicam-se a disparar bolas de fogo que dificultam o teu avanço.

Para abrir estas passagens, o truque é muito simples e talvez até o tenhas já percebido. Só tens de lançar o *frisbee* para a boca da estátua que está mesmo em cima e em pouco tempo os blocos desaparecem.

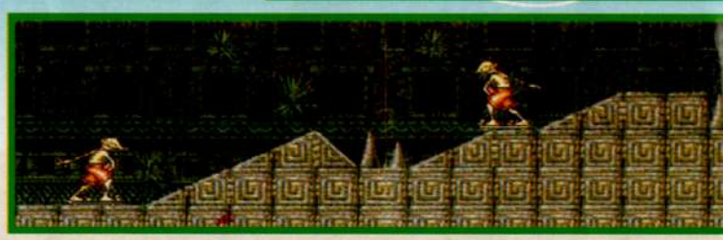
NÍVEL 2
Fase 1

Estamos numa parte um pouco diferente das outras. Tens de viajar na tua bicicleta voadora para te deslocares da primeira à segunda ilha, e, sem deixar de pedalar, desembaraça-te dos pequenos animais que povoam o cenário. Também tens de recolher, sempre a bordo do teu "bicicléptero", todas as *pizzas, donuts* e batatas fritas que possas, sem cair à água, naturalmente.

NÍVEL 2
Fase 2

O cãozinho vai e vem conforme lhe apetece, enterra os seus ossos, e faz cabriolas, mas não te preocupes: nunca te abandonará. E sabe bem, a sua companhia.

Os caranguejos saltitões, espécie em vias de extinção, têm costumes pouco amistosos, como o de morder os dedos dos pés dos passeantes. Guarda bem as distâncias e ataca-os antes que eles o façam.



Por fim, chegaste à praia. Areia quente, brisa marítima, sol ardente... o teu ambiente preferido, só que agora não tens tempo de te pôr a apanhar sol. Também não podes fazer *surf* e das miúdas é melhor nem falar. Tens um medalhão que te lembra a tua missão e, no entanto, ainda tens muito caminho para percorrer. Este nível não tem nenhuma dificuldade insuperável. Trata-se de ir liquidando os caranguejos, os aborrecidos pássaros (os pelicanos), as estrelas-do-mar, etc. Por sorte, tens um novo companheiro, um cão, que te vai ajudar a eliminar bichos vários e recolherá poções, sempre e desde que te portes bem com ele.

Todos sabem que os pelicanos são uns autênticos comilões e tu tens um aspecto bem apetecível. Quando lançares a tua arma contra eles, libertarão algumas poções, mas cuidado ao recolhê-las, porque se lançam contra ti.

NÍVEL 2

Fase 3

Acabas de entrar num templo, e na parte superior podes ver uma tábua que deverás utilizar para o atravessar. Não percas de vista os lados do caminho, não vão sair bichos, bem como o caminho que fica adiante de ti (por onde vêm pássaros com más intenções). Também não percas de vista o tecto durante os saltos (há grampos), nem o solo (há também fossas cheias de agulhas de pedra). Ao sair, terás a segunda parte da estátua.

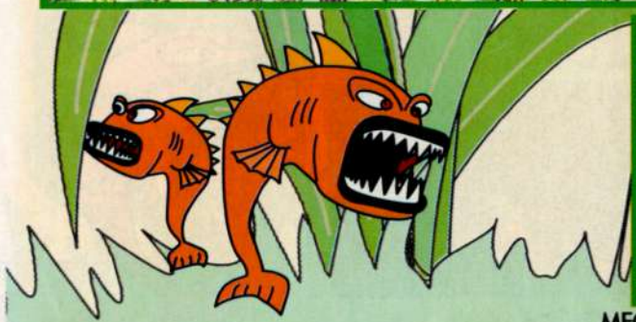
NÍVEL 2

Fase 3

NÍVEL 3

Fase 1

Desloca-te no teu artefacto voador para ires para a terceira das ilhas, e aproveita a viagem para colher *hamburgers*, já que dão muitos pontos.



Quando consiguires sair deste horrível lugar, poderás recolher a segunda parte da estatueta que a pouco e pouco começa a ganhar forma.

Greendog

NÍVEL 3
Fase 2

Vais direito para o aquário municipal, é uma etapa completamente diferente. Até o movimento é diferente, já que a inércia dos saltos é terrivelmente lenta, como costuma ser na realidade num meio aquoso. Faz uma ideia e calcula bem os passos, pois se não o fizeres vais ver-te a cada instante cair nas fossas submarinas que se abrem no solo. Não te deixes apanhar pelas gigantescas ostras, e golpeia-as para lhes roubar as suas pérolas. Tem cuidado também com os peixes venenosos que se tornam visíveis apenas quando estão sobre ti. E atenção às plantas violetas: soltam, a intervalos, fibras muito perigosas.

NÍVEL 3

Fase 3

Vais descobrir um caminho que te levará a um templo submerso na água. 1

Começa pelas plataformas mais altas, que te conduzirão às ânforas antigas que podes ver. Estão cheias de objectos muito valiosos, podes até mesmo encontrar bombas de oxigénio que te saberão muito bem para respirares melhor. 2

Quando chegares ao final do caminho, lança de novo o *frisbee* para a boca da já referida estátua: abrir-se-á um caminho que te leva ao inimigo do final do nível. Não há problema, porque este *boss* não tem segredos. 6

Outra vez as cabeças; acaba com elas e recolhe a terceira parte da estátua. 7

NÍVEL 4

Fase 2

No final das plataformas encontrarás uma estátua de pedra contra a qual deves lançar o *frisbee*. O mecanismo é igual ao dos filmes: o *frisbee* acciona um mecanismo que abre um muro de pedra que se encontra um pouco mais abaixo, e que dá passagem a outro passadiço. 3

Quando o tiveres baixado, encontrarás outra estátua, contra a qual tens de novo de lançar o *frisbee*. Desta forma libertarás um alçapão e poderás ver um caminho aos teus pés. 4

Uma vez que a passagem está aberta, dirige-te à esquerda, tendo especial cuidado para que não sejas tocado pelas estátuas de pedra que tentam aproximar-se de ti não se sabe para quê. 5

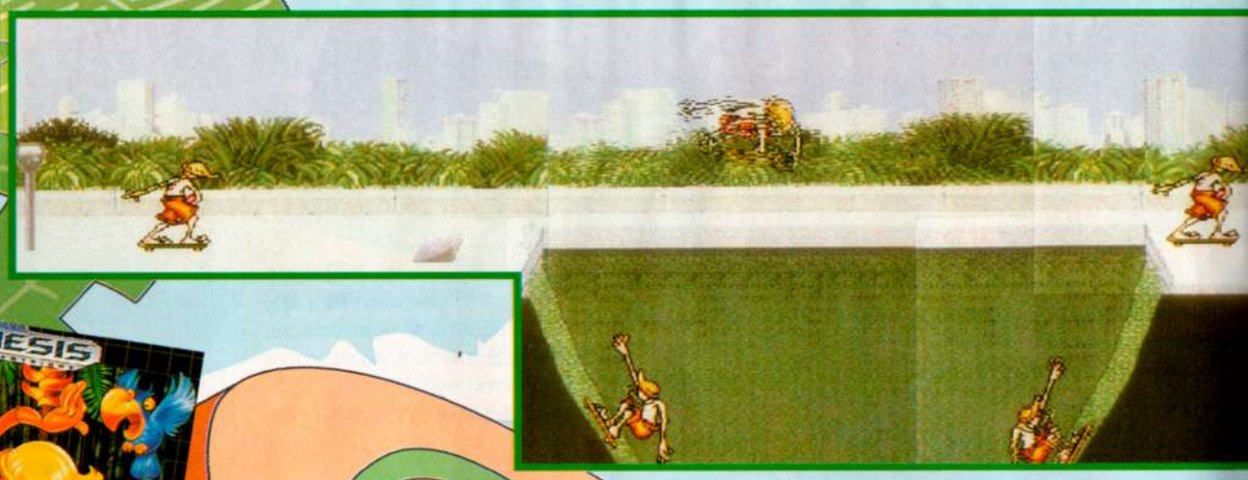
NÍVEL 4

Fase 1

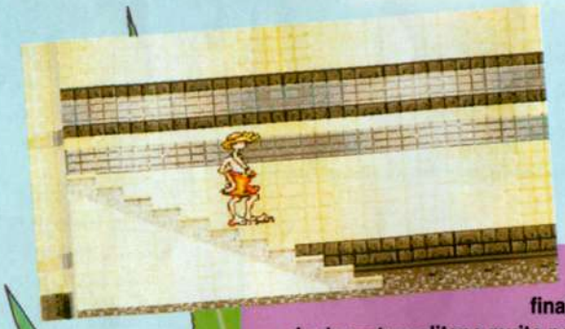
Outra vez a bordo do teu veículo para passares de uma ilha para a outra.

Esta é uma fase ideal para os amantes do *skate*. Irás a grande velocidade, percorrendo metros e mais metros, ajudado pelos trampolins que encontres. Não percas de vista os teus pés e tem cuidado com as plantas carnívoras.

NÍVEL 4
Fase 2



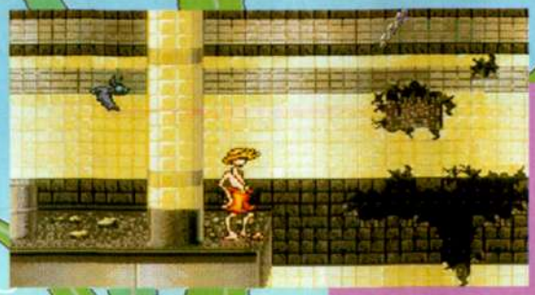
NÍVEL 4
Fase 3



1 A tua excursão finaliza numa espécie de metropolitano muito pouco acolhedor.

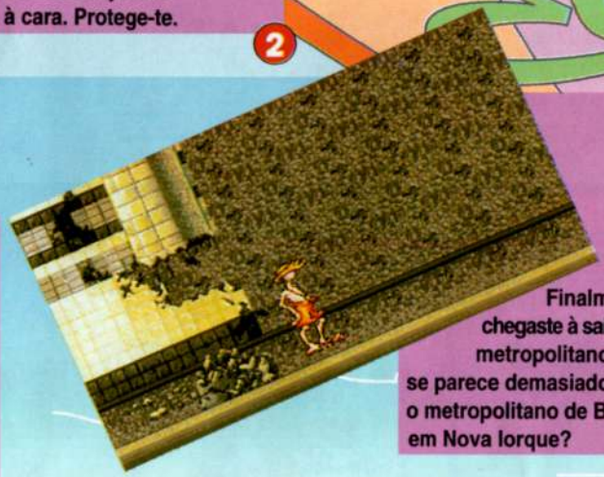
As damas que vais encontrar neste sítio têm uma odiosa tendência para lançar-te os seus objectos à cara. Protege-te.

2



Na medida do possível, imita o Tarzan e utiliza as cadeias como lianas. Assim vais passar por estes sítios sem cair nos buracos que estão disseminados por todo o lado.

6

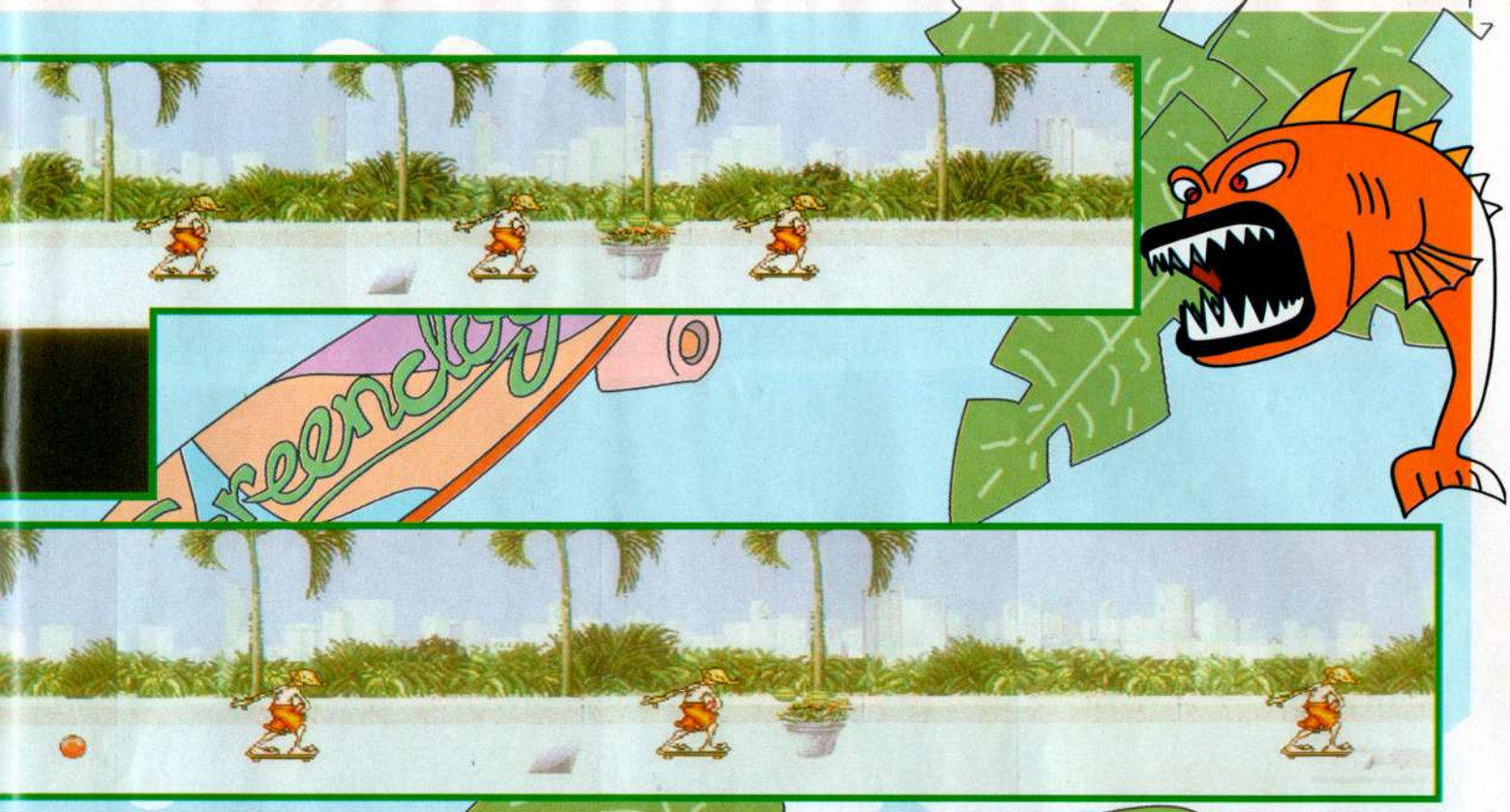


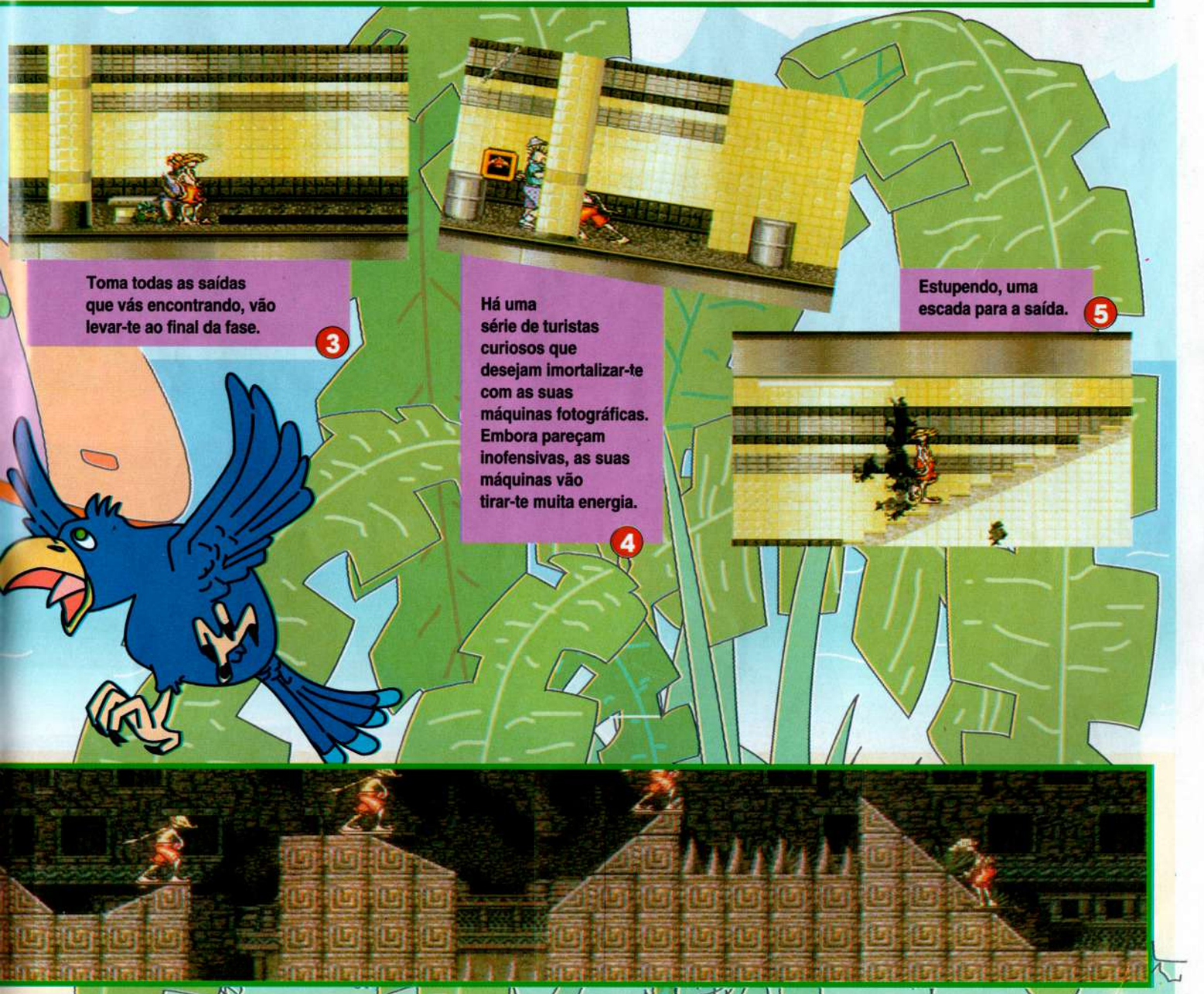
Finalmente, chegaste à saída do metropolitano, não se parece demasiado com o metropolitano de Bronx, em Nova Iorque?

7

NÍVEL 4
Fase 4

Aqui está o habitual templo de final de nível, que é necessário percorrer agilmente com o *skate*.





Toma todas as saídas que vás encontrando, vão levar-te ao final da fase.

3

Há uma série de turistas curiosos que desejam imortalizar-te com as suas máquinas fotográficas. Embora pareçam inofensivas, as suas máquinas vão tirar-te muita energia.

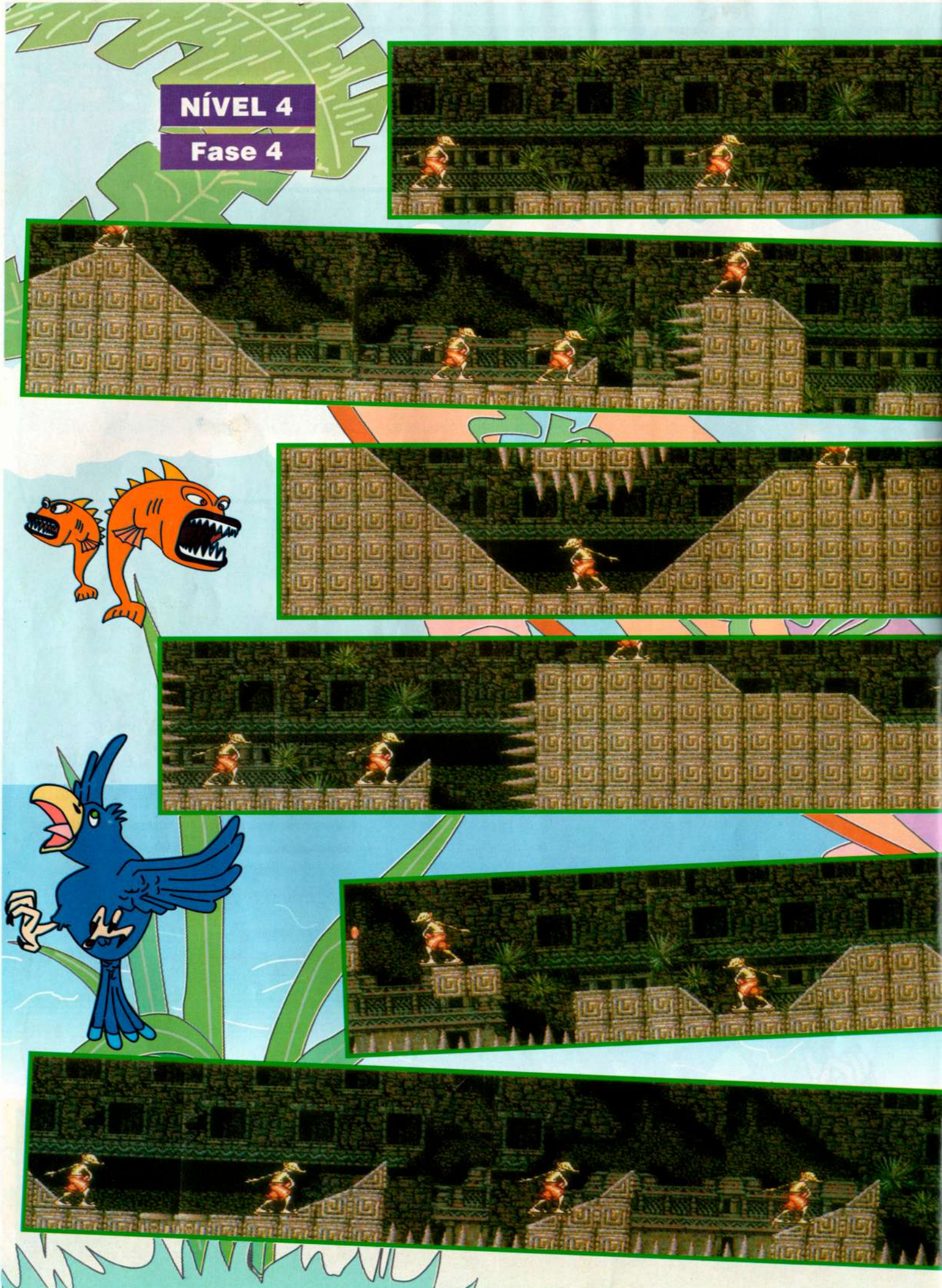
4

Estupendo, uma escada para a saída.

5

NÍVEL 4

Fase 4



NÍVEL 5

Fase 1

Como é natural, uma vez conseguido o pedaço da estátua, é preciso viajar até à próxima ilha.

NÍVEL 5

Fase 2

Vais chegar a um bosque onde te esperam alguns inimigos. 1

Não confies nos indígenas, hão-de tentar praticar a utilização do *boomerang*, usando-te como alvo. Por que não fazes o mesmo com o *frisbee*? 2

Usando as lianas vais evitar os perigos de terra firme. 3

À direita do primeiro trampolim que encontras, se te chegares ao muro da direita, encontrarás uma surpresa: duas passagens secretas. 2

Oh, céus! Que vais fazer contra estes horríveis dragões? 3

Volta a demonstrar a tua pontaria, colocando o *frisbee* na boca do monstro de pedra. Vai abrir-te o caminho para ires ao encontro do *boss*. 7

Outra vez a luta com o totém diabólico. Anima-te, que estás muito próximo de conseguir a quinta peça da estatueta antiga. 8

Não tenhas dúvidas em apanhar tudo o que encontres nos diferentes cofres que vás vendo pelo caminho. 2

Este sítio não é difícil, mas sim delicado. Vais ter de ir saltando frequentemente e com precisão. 3

Livra! Este esqueleto não parece ter muito boas intenções, de maneira que não te deixes enganar, não vá ser o caso de que te faça em picadinho. 4

... chegarás a um quarto de onde podes ver uma plataforma a que deves dirigir-te. Como vês, há restos de um antigo vulcão. 8

NÍVEL 6

Fase 3

Por este encontro não esperavas tu. 2

Estas antiquadas armas de pedra pouco podem fazer contra o teu moderno *frisbee* de aço. 3

Põe os teus melhores patins, para percorreres o último templo do jogo. 1

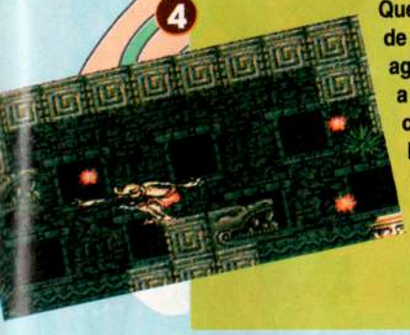
NÍVEL 5
Fase 3

Este cenário é já muito conhecido para o nosso surfista: um antigo templo cheio de estátuas de pedra.

1

Não te amedrontes diante do inimigo e golpeia-o com força, a saída espera-te um pouco mais adiante.

4



4

Que raio de mania tem agora toda a gente, de fazer churrascos. No final, vai acabar tudo como na Feira Popular... pouca seriedade!

Entre os dragões há umas jarras que guardam muitas jóias.

5

Faz cócegas no braço, não faz?

6

NÍVEL 6
Fase 1

A última travessia pelos ares e a última ilha.

Era só o que faltava... morcegos, ou melhor dizendo, vampiros por toda a caverna.

5

Não se pode dizer que seja um obstáculo de nada, mas fica-te a consolação de saber que é o último para sair do jogo.

4

NÍVEL 6
Fase 2

Vai tocar-te atravessar umas grutas onde a maré é bastante forte.

1

Salta de ilhota em ilhota e trata de evitar entretanto as bolas de fogo que te lançam os inimigos.

6

Um pequeno esforço para subir e...

7

Bem, parece que conseguiste
e esperamos que também te tenhas divertido.
A divindade poderá
reencarnar-se e tu poderás voltar a fazer *surf*...
Pelo menos, até ao
próximo *Greendog*, se o houver.

ASSINA JÁ

DE JOGOS

E HABILITA-TE A 1

MASTER SYST

GARANTIA SEGA® PORTUGAL

Preenche o cupão e envia-o, junto com um cheque de 3.500$00 (ou vale postal) para ABRIL JOVEM REMESSA LIVRE Nº 1400 2795 LINDA-A-VELHA (não necessita selo)

POR APENAS 3.500

RECEBES 12 NÚME

PELO PREÇO DE 1

NOME_____

MORADA_____

_____

LOCALIDADE_____ C.P._____

DATA DE NASCIMENTO_____ TELEFONE_____

TENS CONSOLA SEGA? SIM ☐ NÃO ☐

ASSINATURA DO ENCARREGADO DE EDUCAÇÃO:

ME force

A tua revista oficial de jogos

A TUA REVISTA SEGA

CONSOLAS EM II

Pack que inclui 1 consola Master System II, 1 comando, 1 caixa comutadora de antena, 1 transformador de corrente e o super videojogo ALEX KIDD.

OO/ANO

OS

2 GRÁTIS

PREÇO ESPECIAL para sócios do CLUBE SEGA
Preenche o cupão e envia 2.750$00 em cheque ou vale postal para:
ABRIL JOVEM
REMESSA LIVRE Nº 1400
2795 LINDA-A-VELHA
(não necessita selo)

GA SEGA

Abril Jovem

NOME_____

MORADA_____

_____

LOCALIDADE_____ C.P._____

DATA DE NASCIMENTO_____ TELEFONE_____

Nº DE SÓCIO_____

ASSINATURA DO ENCARREGADO DE EDUCAÇÃO:

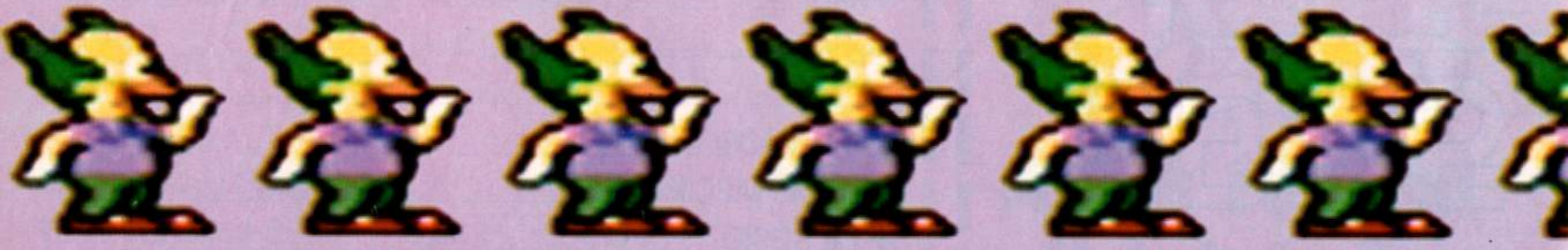
REPLAY

MEGA DRIVE

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Há pouco tempo chegaram às nossas consolas as aventuras do incorrigível Bart Simpson, e agora toca a vez ao seu herói favorito: o palhaço Krusty.

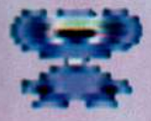
Mas... por que se converte esta personagem num herói para nós? Acontece que uma terrível praga de ratos invadiu a sua casa e este palhaço, íntimo amigo dos Simpson, se não se despacha, vai ser muito difícil conseguir que os ratos

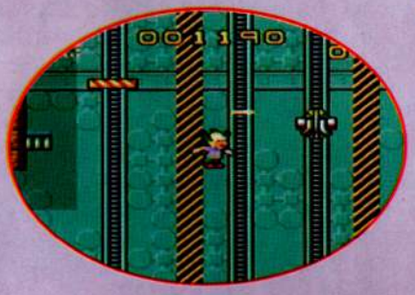


REPLAY

abandonem a casa. Evidentemente, a ti compete-te dirigir o Krusty na sua missão, evitando os perigos que se escondem sob a simples tarefa de desratizar uma casa.

O arriscado da missão não está em expulsar os bichinhos, mas sim nos robôs, nas plataformas armadas e muitos mais inimigos que povoam todos os níveis do jogo. O objectivo final de *Krusty's Super Fun House* é levar os ratos até às armadilhas que os mesmíssimos Simpson accionam quando estes aborrecidos, mas incrivelmente dóceis roedores, chegam a elas. Talvez por este pormenor de guiar estes bicharocos que se deixam levar com tanta docilidade, aqueles de entre vós que conheçam os Lemmings encontrem alguma semelhança entre os dois jogos. Neste caso, não se trata de converter ratos em pára-quedistas ou em escaladores, mas sim de os ajudar a ir de um lugar ao outro e a tomar determinado caminho (o final da "viagem" tem sempre de ser uma armadilha). Para isso contamos com a preciosa ajuda de diferentes peças que encontraremos nos quartos: um pedaço de cano, um bloco maciço que recolhes ou um cubo que arrastas... e que nos ajudarão a guiá-los no seu imperturbável caminho.





JOGO DE PLATAFORMAS

Dissemos quartos... Sim, Krusty está dentro da casa que é quase um parque de atracções, cheio de plataformas, e vai passando de um quarto para outro quando acaba com todos os ratos. Logicamente, a casa está dividida em vários níveis e em cada um deles há um número de quartos que aumenta progressivamente, até perfazer uma vintena de peças no total.

Krusty avança pelos corredores da casa e vai encontrando as portas dos quartos. Quando entra num quarto apenas tem duas formas de sair: eliminar todos os ratos que se encontrem lá dentro, ou render-se e abandonar (com este sistema perde uma vida). No final de cada corredor há uma porta que dá acesso ao nível seguinte, e que não se pode abrir enquanto todos os quartos desse nível não estiverem limpos de ratos.

E, da mesma maneira que com os Lemmings, quando acabas um nível surgirá no ecrã um código para que possas entrar no nível seguinte e para que acedas a ele directamente, se quiseres, cada vez que começas o jogo do início.

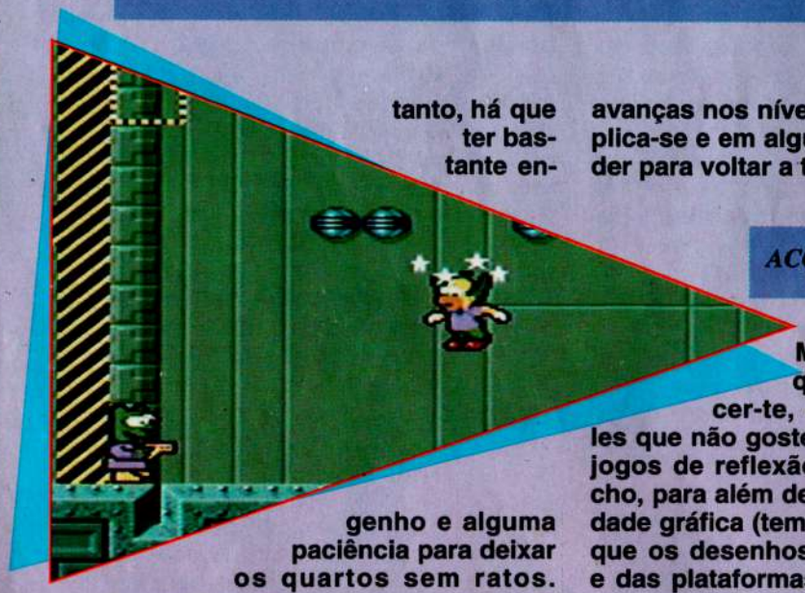
É claro que a mecânica do jogo não poderia ser mais simples. No en- ➢

REPLAY

SURPRESAS SURPREENDENTES

Uma das coisas mais importantes do jogo são os objectos que encontras, e que podem ser de três tipos diferentes: armas, objectos que recolhes e dão vida, energia, pontos, etc., e objectos que utilizas para guiar os ratos ou então para te ajudares a ti mesmo a ir de um lugar ao outro.

As armas são muito simples e obtêm-se quebrando determinados blocos. Há, por exemplo, tartes de creme que lanças sobre os inimigos ou bolas que saltam e que podem matar o inimigo muito mais rapidamente e com as quais também podes destruir algumas paredes ou solos. Os objectos que te dão algo recolhem-se ao partir blocos: há aqueles que dão energia (refresco, *hamburgers*). Os que dão vidas extra, ou então os que dão pontos. E finalmente estão os objectos que usas: pedaços de cano, para arranjar canalizações estragadas por onde circulam os ratos, ou blocos, que te servem para subir a sítios elevados, para que os ratos subam ou para tapar buracos no solo onde estes animais ficam apanhados.



tanto, há que ter bastante engenho e alguma paciência para deixar os quartos sem ratos. Como já dissemos, os ratos têm de seguir sempre em frente, e apenas modificam a sua direcção quando encontram algum objecto. Consequentemente, por mais de uma vez, vais ter de partir a cabeça para ver que caminho devem tomar para ir em direcção às armadilhas e, para além disso, que objectos deves utilizar para os obrigar a seguir esse caminho concreto. À medida que avanças nos níveis, a situação complica-se e em alguns terás de te render para voltar a tentar.

ACÇÃO E REFLEXÃO

Mas não penses que vais aborrecer-te, excepto aqueles que não gostem mesmo dos jogos de reflexão. Neste cartucho, para além de uma boa qualidade gráfica (temos de reconhecer que os desenhos das personagens e das plataformas estão muito bem realizados), encontrarás uma dose suficiente de acção. Labirintos, plataformas e inimigos encarregam-se de a assegurar. Vais ter de enfrentar certas criaturas desagradáveis que se encontram pela casa (serpentes, veados rosados), e muitos outros perigos que terás de enfrentar com a ajuda de algumas armas que tens à tua disposição (mas que serão algo limitadas, sim).

Para além de tudo, se conseguires dominar as situações complicadas e levar os ratos às armadilhas, e te apetece dar alguma emoção ao jogo, tenta bater o recorde de pontuação. Para isso, terás de demorar-te um pouco mais em cada quarto e recolher objectos que te darão pontos, sem esqueceres de entrar nos níveis secretos que estão cheios de coisas muito interessantes.

Em cada nível haverá um montão de inimigos a combater o que faz que este jogo esteja repleto de acção. Simpatia e reflexão são duas qualidades que não lhe faltam. ❑

REPLAY MEGA DRIVE

MICKEY & DONALD

WORLD OF ILLUSION

Quem já jogou *Castle of Illusion,* já tomou conhecimento com a personagem que vai movimentar. Aí, a bruxa Mizrabel, voando na sua vassoura mágica, lançou um feitiço à Minie, namorada do Mickey, e ela desapareceu. Ele lança-se na busca da sua amada, atravessando um bosque cheio de perigos e entrando num castelo repleto de armadilhas.

Mas, o Mickey, sedento de aventuras deste tipo, vê-se envolvido noutra ainda mais perigosa.

É o segundo episódio da história anterior, muito embora se trate de um jogo novo e original, contendo todos os elementos que nos maravilharam na primeira história.

Uma novidade foi introduzida em *World of Illusion.* O nosso herói conta agora com a ajuda do seu grande amigo Pato Donald que o ajudará nesta nova busca.

Na verdade, é este o objectivo do jogo. Numa noite calma, os nossos amigos decidem fazer experiências mágicas, as quais são do mais louco e original que se possa imaginar. Sem saber como, nem porquê, o Donald vê-se subitamente apanhado por uma caixa mágica, depois de ter pronunciado uma espécie de palavra mágica.

O Mickey, tentando livrar o seu amigo, inclina-se sobre a caixa e é transportado para outro mundo. Uma vez chegado ali, será o mago-guardião desse mundo de ilusão que lhes fará a vida impossível e que tratará, por todos os meios, de arruinar os poderes mágicos dos dois amigos, para que não o possam vencer, pois é esta a única forma de poder escapar desse mundo mágico.

Podes pedir a um amigo que te ajude a vencer o mago, controlando tu o Mickey e ele o Donald, ou vice-versa. As acções são muito semelhantes às da primeira aventura, pois trata-se de ir avançando no terreno, saltando e utilizando uma nova arma mágica; o golpe de capa.

Deverás aproveitar as passarelas de troncos improvisadas, e algumas flores-canhão que te impulsionarão rapidamente pelos ares.

Escapa-te velozmente desse mundo de ilusão pois novas aventuras te esperam. ❑

Encomenda já os teus videojogos

Título: Chakan
Preço: 5900$00
Consola: Game Gear

Título: Shinobi II
Preço: 5900$00
Consola: Game Gear

Título: Out Run
Preço: 5900$00
Consola: Game Gear

Título: Super Kick Off
Consola: Mega Drive Preço: 9900$00
Consola: Master System Preço: 9900$00
Consola: Game Gear Preço: 6900$00

Título: Back to the Future III
Preço: 10 900$00
Consola: Mega Drive

Título: Super Space Invaders
Preço: 7900$00
Consola: Game Gear

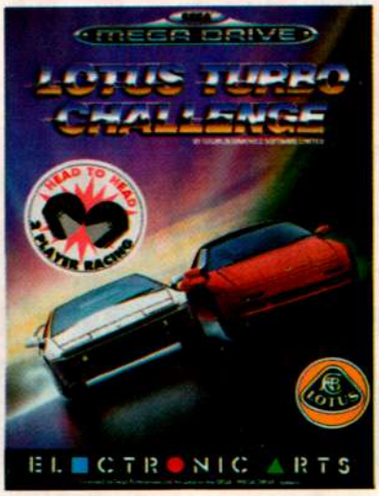
Título: Terminator 2
Preço: 11 900$00
Consola: Mega Drive

Título: Predator 2
Preço: 7900$00
Consola: Master System

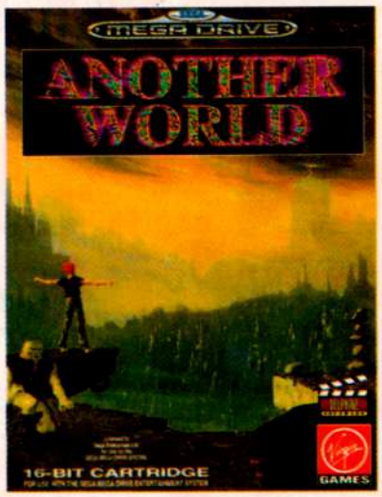
Título: Rainbow Islands
Preço: 7900$00
Consola: Master System

SEGA avaliados nesta Revista

Título: Indiana Jones III
Preço: 9500$00
Consola: Mega Drive



Título: Lotus Turbo Challenge
Preço: 9500$00
Consola: Mega Drive



Título: Another World
Preço: 12 900$00
Consola: Mega Drive

556

CUPÃO DE ENCOMENDA

Preenche, recorta e envia (não necessita de selo) para: Abril Jovem
Remessa Livre 1400
2795 Linda-a-Velha

Sim, desejo que enviem em meu nome:

Nome .....

Morada .....

Localidade ..... **Código Postal** .....

Telefone ..... **Data nascimento**..... /..... / .....

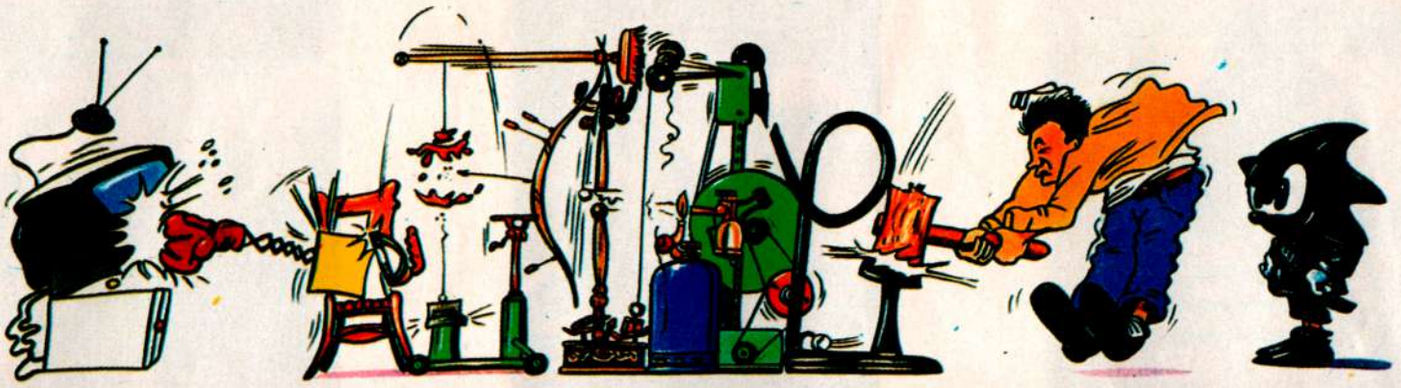
Os seguintes jogos:

Consola	Jogo	Preço
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Acrescenta 280$00 por cada jogo encomendado, para despesas de CTT – Total .....
Junto envio um cheque (n.º.....**) no valor da minha encomenda,**
ou debitem o meu cartão Visa n.º ..... **Validade** ..... / .....

Assinatura .....

Segredos do Sonic



MERCS

MEGA DRIVE

Se jogas pela primeira vez este jogo, escolhe o modo "Comando normal". Pressiona START e os botões A, B e C. No modo "Original", logo que apareça a tua personagem, vai para a direita e encontrarás dois bónus. Assim que vires a costa, dirige-te para a direita, segue a praia e encontrarás outros dois bónus. No nível 3, perto da máquina grande, segue o caminho pequeno da esquerda e poderás conseguir um montão de bónus.

EUROPEAN CLUB SOCCER

MEGA DRIVE

Para jogar com uma equipa sul-americana escreve na *password* todas as letras do abecedário de A a Z e depois os números de 0 a 9.
O código da final é: 7NUEABBIC

STRIDER

MASTER SYSTEM

Existe um meio para chegares directamente às missões segunda, terceira, quarta e quinta. Segunda: Pressiona os botões 1, 2 e ACIMA, ao mesmo tempo que acendes a consola. Terceira: Pressiona os botões 1, 2 e ABAIXO, ao mesmo tempo que acendes a consola. Quarta: Pressiona os botões 1, 2 e DIREITA, ao mesmo tempo que acendes a consola. Quinta: Pressiona os botões 1, 2 e ESQUERDA, ao mesmo tempo que acendes a consola.

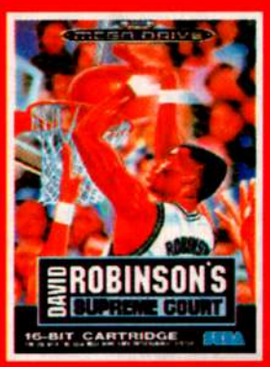
QUACKSHOT

No templo egípcio, depois de passares a primeira escada, continua a subir ao longo do muro com a ajuda das ventosas. Uma passagem secreta evita que passes por outra muito perigosa. Na pirâmide, quando a parede de cima estiver prestes a esmagar o Donald, salta sobre os blocos SOL-LUA-ESTRELA para que se afundem. Tudo se afundará e o muro voltará à superfície.

MEGA DRIVE

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Para a equipa Apaches, estes são os códigos do torneio em modo normal:
Round 2: NYZ123YDK
Round 3: NYZ123YK1
Round 4: NYZ123YSW
Round 5: NYZ123Y1U



No modo de Torneio Superstars são estes:

MEGA DRIVE

Round 2: NI3ARTYDK
Round 3: NI3ARTYKK
Round 4: NI3ARTYSC
Round 5: NI3ARTY1A

PENGO

Destrói os cubos que piscam. Alinhando os três diamantes, os monstros ficarão atordoados e poderás destruí-los, mas cuidado porque debaixo dos cubos podem aparecer mais inimigos.

GAME GEAR

Deverás eliminar todos os monstros do ecrã. Para isso poderás esmagá-los com os cubos e destruir as suas massas gelatinosas dando-lhes golpes até que morram. Conseguirás uma vida aos 30 mil pontos.

WONDERBOY III: THE DRAGON'S TRAP

Aqui estão os códigos que te transformam em lagarto, em rato, em piranha, em leão e em falcão:

GAME GEAR

Lagarto:
2CKF7HL8G0PH2L
Rato:
6CVFPKL8UDFA70
Piranha:
CL5M554B3BA731
Leão:
KXGWPT4FE6JA6C
Falcão:
9JC7YHTXN5EHVL

AIR RESCUE

Para seleccionar ROUND, vidas suplementares, inércia dos helicópteros...
No ecrã de apresentação volta rapidamente a alavanca no sentido dos ponteiros do relógio e pressiona os dois botões à medida que vais girando a mesma até que apareça um quadro de opções.

MASTER SYSTEM

Para torná-lo válido, é preciso voltar sobre a linha ROUND e pressionar START.

IMAGINA UM ESPAÇO À TUA IMAGEM

Original. Diferente.
O Banco Português do Atlântico criou um espaço como tu imaginaste: o balcão Jovem BPA, que está contigo em cada momento da tua juventude para te apoiar nos teus projectos para a vida. Imagina! Aberto ao convívio, com um ambiente agradável, onde estás sempre à vontade e activo como queres.
Segue esta imagem e marca encontro no balcão Jovem BPA.

BPA
BANCO PORTUGUÊS DO ATLÂNTICO
Um rumo. Um futuro.

E AGORA TAMBÉM EM LISBOA. IMAGINA!

JOVEM

BPA
UM BALCÃO À TUA IMAGEM

Aveiro: Universidade de Aveiro – Zona Comercial dos Serviços Sociais, Loja 6.1.46
Porto: Rua Gonçalo Sampaio,159 (ao Bom Sucesso) 4100 Porto
Lisboa: Av. das Forças Armadas, 95 - B

CORREIO DO SONIC

Olá, amigos! Já sabem que estou aqui para vos ajudar com algum problema que vos surja. Se precisarem de mim ou quiserem fazer alguma sugestão escrevam para:

Revista MEGA FORCE
CORREIO DO SONIC
Rua Marcos Portugal, 16-A
Algés 1495 Lisboa

António José
Baldaia Mendes
Sócio n.º 19 807

Gostava de comprar mais jogos para a minha consola Master System, mas queria jogos de karaté *do tipo* do Streets of Rage, Fatal Fury, *etc. Podes indicar-me alguns nomes de jogos deste género?*

Jogos exclusivamente de *karaté* são poucos, mesmo os que existem para as outras consolas. Mas de luta em geral (*karaté* incluído) existem alguns nomes para a consola Master System. Aqui vão eles. *George Foreman KO Boxing, Shinobi, Streets of Rage, Strider, Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Running Battle, Renegade* e *The Terminator.* Espero que te sirvam estes.

Laura Maria Gonçalves

Olá amigo Sonic.
Chamo-me Laura e tenho 13 anos. Ando na escola do Mindelo, e passei de ano tirando 4 em todas as disciplinas menos a História e a Matemática que tirei 5. Gostaria de te conhecer, ser tua irmã e receber um jogo teu. Eu como muitos bolicaus porque gosto de coleccionar os teus cromos, mas o médico disse que não posso comer mais porque estou doente.
Adeus e boas férias para ti e para a tua família.

Parabéns, Laura. É bom saber que passaste de ano com boas notas. Continua assim. Olha, tu já me conheces. Eu estou na tua consola, sou aquele boneco que tu vês nos anúncios da televisão, nas caixas dos bolicaus, e em muitos mais sítios.
Não posso ser teu irmão como é teu desejo mas já sou muito teu amigo.
Espero que já estejas melhor, mas não abuses dos doces.
Boas férias também para ti, e para a tua família.

Catarina Isabel
de Almeida Trincheiro
Sócio n.º 7432
Tomar

Olá Sonic:
Escrevo-te para te fazer uma sugestão: Podias criar na revista um espaço onde os jovens podem deixar a sua morada para que outros lhes escrevam. É que a amizade é uma coisa muito importante! Gostaria que publicasses a minha morada. Aproveito para perguntar porque é que se podem usar cartuchos da Master System na Game Gear e não se pode fazer o contrário?
Tchau!
P. S. – Adoro a revista MEGA FORCE, é o perfeito auxiliar para os fãs dos videojogos.

Olá, Catarina. Em primeiro lugar, quero informar-te que o espaço que pedes já foi criado, chama-se "Painel do Sonic". Podes verificar numa das páginas deste número.
Trata-se de um painel de anúncios grátis. Se leste com atenção a n.º 4 da MEGA FORCE, deves ter reparado no cupão que está na p. 64.
Quanto ao facto dos cartuchos da Game Gear não servirem na Master System, deve-se a que a *Sega* ainda não criou (e provavelmente nunca o fará) um conversor Gear-Master. E tem uma certa lógica. Senão vejamos: o possuidor de uma Master System comprará uma Game Gear pelo facto de esta ser portátil, enquanto um possuidor de uma Game Gear já não comprará uma Master System, mas sim uma Mega Drive, com muito melhor qualidade

QUIKSILVER
JEANS, JACKETS, SHIRTS, T-SHIRTS, SWEATS-SHORTS

tanto nos gráficos como no som. Usar os cartuchos da Master System na Mega Drive é impossível, pois as diferenças são muitas. Então porquê fazer um conversor Gear-Master? Se tu só possuis uma Game Gear comprarás a seguir uma Master ou uma Mega? Tem lógica, não tem?
Espero que tenhas entendido esta explicação.
Escreve sempre que tenhas dúvidas.

David Rato
Sócio n.º 7764
Lisboa

Querido Sonic:
Tudo bem no mundo dos videojogos Sega?
Eu sou um dos teus maiores fãs. Sou também um dos mais bem informados. Já sei, por exemplo, que vai haver um Sonic 3 *no futuro. Parabéns, de certo vai ser mais um sucesso* Sega!
Adoro tudo o que diz Sega *e especialmente o Clube Sega.*
Todas as vossas iniciativas são de "chorar por mais". No entanto quando recebi a tua última carta e vi nas bancas a n.º 2 da MEGA FORCE fiquei muito triste, pois ainda não recebi a n.º 1. Envia-me por favor a MEGA FORCE n.º 1 pois eu quero coleccioná- -las. Despeço-me com uma mensagem para todos: Comprem o Flashback, *nunca vi nada assim, é de todos o melhor, é uma experiência noutra dimensão. Se custasse 20 000$00, garanto que era barato por tanto espectáculo.*

Ufa! não há dúvida. És um dos maiores fãs. Olha provavelmente já deves ter recebido a n.º 1. Alguns sócios escreveram a reclamar o facto de ainda não a terem recebido. Mas i recebido. Mas isto não se deve a esquecimento nosso. Recebemos algumas devoluções, oluções, oluções, oluções, oluções, oluções, oluções, umas por mudança de residência, outrio são demasiado pequenas e os carteiros não conseguem pôr a revista lá dentro. Um abraço.

Mário Filipe Marques
Sócio n.º 10 541
Pontinha – Lisboa

Olá, amigo Sonic. Queria-te perguntar se o jogo Streets of Rage *vai sair alguma vez para a Master System, porque nos catálogos os gráficos são espectaculares.*
Sabes que compro todos os meses a tua revista MEGA FORCE?
Adeus, amigo Sonic.

Olá, Mário. Olha, não tenho notícias de que esse jogo venha a sair para a tua consola, pelo menos, no nosso país. Mas tudo é possível, já que esse jogo existe para a Game Gear. Sabes que te saíria muito mais barato se assinasses a revista MEGA FORCE? Para mais sendo sócio do Clube Sega, poupas 1450$00 por ano! Vale bem a pena, não vale?

Mário Lameira
Barreiro

Quais são os acessórios e o seu preço recomendado para a Mega Drive?
Quais são as funções desses acessórios e qual o grau de prioridade por que devem ser adquiridos?

Quais os jogos existente no mercado?
Podem enviar-me regularmente a relação de todos os jogos que vão sendo lançados no mercado?

Caro amigo. Essas perguntas poderão ser pormenorizadamente respondidas por qualquer agente autorizado *Sega.* Aí podes informar-te sobre os acessórios, as suas funções e o seu preço oficial, assim como saber quais os jogos editados em Portugal. Para o fazermos, nós teríamos de usar muitas páginas da revista. Quanto à explicação pormenorizada de cada jogo, aqui na MEGA FORCE todos os meses falaremos de jogos já existentes assim como de jogos que irão ser editados brevemente no nosso país. A melhor forma de receberes regularmente informação dos jogos que vão ser lançados no mercado é fazeres-te sócio do Clube Sega.

Sonic

DISCOVIDEO

PEDIDOS

(062) 3 40 44
(062) 6 32 79
FAX (062) 84 32 38

ou DISCOVIDEO
RUA DO MONTEPIO, 3 - C
APARTADO 112
2502 CALDAS DA RAINHA

ENVIAMOS GRATUITAMENTE CATÁLOGO COMPLETO

MEGA DRIVE

BASIC — 33.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO
SONIC PACK — 36.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 1 JOGO SONIC
MEGA PACK — 43.900$00
CONSOLA • 2 COMANDOS • 4 JOGOS
(Sonic, Columns, World Cup e Super Hang On)
MEGA ACTION — 44.900$00
CONSOLA • 2 COMANDOS • 4 JOGOS
(Sonic, Shinobi, Golden Axe e Streets of Rage)

ARCADE POWER STICK	13 500$
MENACER	13 900$
INFRA JOY PAD	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	8 900$
TINY TOON	10 900$
FATAL FURY	12 900$
FLASHBACK	14 400$
SUPER KICK OFF	9 900$
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	11 900$
SIDE POCKET	9 900$
NHLPA HOCHEY + J.M. FOOTBALL	8 900$
WWF WRESTLEMANIA	10 900$
MICKEY AND DONALD	9 900$
STREETS OF RAGE II	12 900$
ECCO THE DOLPHIN	11 200$
SONIC 2	9 900$

MASTER SYSTEM

BASIC — 15.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 1JOGO ALEX KIDD
SONIC PACK — 21.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 2 JOGOS
(Sonic e Alex Kidd)
MASTER PACK II — 26.500$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 4 JOGOS
(Alex Kidd, Columns, Super Monaco e World Soccer)

INFRA JOY PAD	7 900$
CONTROL STICK	3 650$
LIGHT PHASER	8 600$
MASTER MEGA CONVERTER	11 700$
GP RIDER	7 900$
WWF WRESTLEMANIA	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	9 900$
MICKEY MOUSE:LAND OF ILLUSION	7 900$
CHAMPIONS OF EUROPE	10 900$
PIT-FIGHTER	10 900$
PAPERBOY	7 900$
LEMMINGS	7 900$
SONIC 2	8 900$
PRINCE OF PERSIA	8 900$
TAZMANIA	8 900$
INDIANA JONES	7 900$
SENNA SUPER MONACO GP II	8 900$

GAME GEAR

COLUMNS — 26.900$00
CONSOLA • 1 JOGO COLUMNS
4 EM 1 — 29.900$00
CONSOLA • 4 JOGOS
Columns, Penalty Kick, Road Rally e Champion Ship Tennis)
TV PACK — 39.900$00
CONSOLA • 1 JOGO COLUMNS
• SINTONIZADOR DE TV

TRANSFORMADOR	3 500$
BATERIA	7 900$
TV TUNER (SINTONIZADOR DE TV)	16 900$
MASTER GEAR CONVERTER	3 390$
MICKEY MOUSE II	7 900$
4 EM 1	10 900$
EVANDER H. BOXING	6 900$
WWF WRESTLEMANIA	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	8 900$
SHINOBI II	5 900$
LEMMINGS	6 900$
INDIANA JONES III	5 900$
STREETS OF RAGE	6 900$
SONIC 2	6 900$
TAZMANIA	6 900$
SENNA SUPER MONACO GP II	6 900$
SUPER KICK OFF	6 900$

PREÇOS COM IVA INCLUÍDO • ENVIAMOS À COBRANÇA • AGENTE AUTORIZADO

CONCURSO CLUBE SEGA

Jurassic Park

Há 65 milhões de anos (mais dia menos dia) existiam na Terra uns animais enormes, os dinossauros. Se eles ainda existissem consideraria a hipótese de levar para casa um bichinho desses como animal de estimação.
Não te podemos oferecer um, pois foram extintos da face da Terra à muito tempo, não se sabe como nem porquê. Mas podemos oferecer-te, entre um bom lote de prémios, uma Mega Drive para jogares os teus jogos preferidos incluindo o *Jurassic Park*, o jogo do filme com o mesmo nome recentemente estreado entre nós.
Para ganhares um destes prémios basta colocares os nomes dos animais reproduzidos nesta página, pela ordem correcta, e escreveres uma bonita frase sobre os dinossauros. Preenche o cupão, recorta-o e envia-o dentro de um envelope fechado para:

Revista Mega Force
Publicações Abril Jovem
Rua Marcos Portugal, 16-A
Algés 1495 Lisboa

Os prémios serão: uma Mega Drive com o jogo *Sonic*, 2 jogos do *Jurassic Park*, 3 Sonic de peluche, 3 relógios de pulso do Sonic e 6 *T-shirts* da *Sega*.

Este é um dos 15 prémios que podes vir a ganhar, se colocares na ordem correcta os nomes dos animais aqui reproduzidos e fizeres uma bonita frase sobre os dinossauros

1 – VELOCIRAPTOR

2 – GALLIMIMUS

3 – TYRANNOSAURUS REX

4 – DILOPHOSAUR

CONCURSO Clube SEGA®

JURASSIC PARK

FOTO A - .....

FOTO B - .....

FOTO C - .....

FOTO D - .....

Frase: .....

.....

Nome: ..... **Sócio n.°** .....

Morada: .....

Localidade.....

C. Postal ..... ☎ .....

A TUA REVISTA PREFERIDA

SAI ÀS QUINTAS-FEIRAS

PROCURA-A TODAS AS SEMANAS

NA TUA BANCA!